



Atari 5
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno 4 n 4
MARZO 1989
Lire 5000

**ALLA SCOPERTA
DELLA LETTERATURA
CYBERPUNK
NEUROMANCER**

**FINALMENTE:
SEUCK PER AMIGA**

**STORIA E ANALISI DEI
SIMULATORI DI VOLO**

**POPULOUS
ANTEPRIMA DEL
GIOCO DEGLI DEI**

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO



CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

OPINIONI CONSULTORIALI

L. 399.000^{+IVA}

solo joystick

ROBI

**CPC 464 CTM
100.000 lire
di sconto***

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.

WKS 6128 TV.

Stazione completa com-



porta da: **CPC 6128 CTM:** Tavolo a ripiani; Sintonizzatore TV; Antenna amplificata. Tutto a L. 999.000.

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su

"Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivista che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).

Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come?

Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.



DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

* OFFERTA SPECIALE VALIDA DAL 6/2/89 AL 15/3/89. SALVO ESAURIMENTO SCORTE.



I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter. **MALDIVES.**

Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del cielo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury. **CON LA TESTA PIENA DI PESCI**

Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmelin - Jean Vacelet - Christian Petron. **MEDITERRANEO VIVO.**

Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

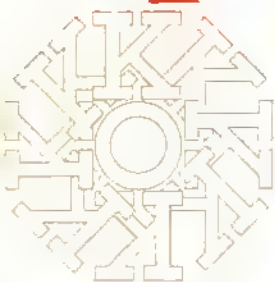
Jill Bobrow - Dana Jinkins. **YACHT & VELIERI STRAORDINARI.**

Gli incredibili arredamenti lussuosi nell'interno delle più belle e più ricche "barche" del mondo.

 **Glénat**

Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860

4



Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di
Milano n.729 del 14/11/1988

GLENAT ITALIA

via Aiberto 24 20123 MILANO
☎ 02/ 8361335

Redazione

Studio Vit,
via Aosta 2, 20154 MILANO
☎ 02/ 8376394

Direttore responsabile

Riccardo Albini

Capo Redattore

Alberto Rossetti

Redazione

Marco Bill Vecchi, Iur, Fabrizio
Guccione

Collaboratori

Torino Alleva, Walter Almèno, Ivano
G. Casamonti, Alessandro Diano,
Fabio Castellano, Adele Nardulli,
Paola Riva, Flavio Vida

**Gratice
e impaginazione**

Vittorio Caligara

Consulenza OTP

Benedetta Toirani

**CONCESSIONARIA
PUBBLICITÀ**

L. T. Avanguarda
via A. Villa, 12
Sesto S. Giovanni MI
☎ 02/2423547

**FOTOLITO
E FOTOCOMPOSIZIONE**

Graphic Service
via Mainetti, 3
20127 MILANO

STAMPA

Arti Grafiche Perissì
Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE

SO DI P/ Angelo Patuzzi,
via Zuretti 25, Milano

ABBONAMENTI

La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20154 Milano
Una copia: L.5000. Arretrati: il doppio
del prezzo di copertina. Abbonamento
annuo: L.45.000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale,
gruppo III/70 - Milano
Pagamento a mezzo conto corrente
postale n.50142207, oppure a mezzo
assegno o vaglia postale intestati a:
GLENAT ITALIA, via Aiberto 24
20123 MILANO

KAPPA utilizza testi e foto della rivista
ACE su licenza della Future Publishing
Ltd Bath, UK

**È un'auto?
È una moto?
È un aereo?**

KOL

**NO...È LA
DEFINITIVA
MACCHINA GIOCO**



**(Creata da Wyn Holloway,
Chris Green e un gruppo di esperti.)**

La storia in esclusiva comincia a pagina 4.



THE OFFICIAL
STOP
BOYS
KIOSK

SPECIALI

E LA RANA CREA L'UOMO 10

Un gioco che vi fa vestire i panni di Dio, anche via telefono se volete. Una speciale anteprima di Kappa.



SPECIALE K ON THE ROAD 14

Kappa va in Germania a visitare quelli della Rainbow Arts per scoprire cosa hanno in serbo per voi.

FATEVI IL VS. SPARATUTTO 18

Una disamina spassionata di *Shoot-Em-Up Construction Kit*, ora disponibile per Amiga.

SIMULATORI DI VOLO 62

Voio simulato o reale? Tutto quello che volevate sapere sui flight simulator e non avete mai osato chiedere. Risponde il capopattuglia Alessandro Diano.

PER GIOCO

PROVE SU SCHERMO 25

I giochi del mese al microscopio della redazione. *Dungeon Master* è l'unico K-Gioco del mese: ce ne va molto vicina la Cremavare con la sua prima uscita nel campo delle simulazioni sportive. Poi, la prima recensione di *Denaris* e tre conversioni coin-op: *WEC Le Mans*, *Dragon Ninja* e *LED Storm*.

SUPPLEMENTO 49

Le pagine da leggere se volete sapere cosa succede nel mondo dei giochi economici e delle Nuove Versioni.

TRICKS 'N' TACTICS 71

La soluzione di *Corruption* e *Last Ninja 2* con una bellissima mappa. Il tutto è accompagnato da un mucchio di "modr gabola". I listati e codici per tutti i computer, insieme ad alcuni trucchi per la console Sega.

... E IL RESTO

ADVENTURE 67

Pilgrim sta su fino a notte fonda per recensire *Neuro-mancer*, *Deathlord*, *Legend of Blacksilver* e *Mars Saga*. Riuscirà a trascurare *Ultima V*?

NEUROMANTE ED ALTRO 71

Il nostro uomo dal futuro, Ivano Gladimiro Casamonti, parla della letteratura cyberpunk: mettetevi da parte il joystick per un attimo e leggete quello che ha da dire.

GRAFICA 73

Il miglior pacchetto grafico per personal computer? Questo è quello che pensa Fabio Castellano, ma per farlo girare avrete bisogno di un Mac II...

IN REGALO

Kappa regala giochi per il vostro computer. In collaborazione con l'organizzazione di vendita per corrispondenza LAGO-SOFT MAIL. Via Napoleona 18, 22100 Como, la redazione di Kappa assegnerà, a sua insindacabile giudizio, un gioco alla LETTERA DEL MESE e al TRUCCO DEL MESE. La "busta" deve arrivare in redazione entro il 31 marzo. Gli eventuali vincitori potranno scegliere tra uno dei seguenti giochi: *COSMIC PIRATE* per Amiga, *TOTAL ECLIPSE* per C64, *BARBARIAN II* per Atan ST, ZX Spectrum e Amstrad oppure un gioco di equivalente valore scelto tra quelli elencati nella pagina pubblicitaria del catalogo Soft Mail del mese di aprile. NB Il prossimo numero verranno comunicati gli eventuali vincitori del mese.

Prendete un qualsiasi hardware. Ottimizzatelo in modo da poter tracciare intricate forme in 3D multi-colorate e muoverle velocemente sullo schermo.

Proprio quello che serve per produrre dei formidabili giochi in soggettiva.

Inserite poi l'hardware dentro un meccanismo tale da poter mettere il giocatore alla guida di un'auto, nella cabina di pilotaggio di un aereo o sulla sella di una motocicletta. Vendete il tutto per sole 200 sterline, fate in modo che i programmatori ci scrivano giochi su disco per 15 sterline, progettate delle periferiche che trasformino l'unità in una specie di coin-op, e cosa avrete ottenuto?

Una macchina da sogno, che magari non sarà disponibile per un bel po' di anni? No. Il Konix Multi System sarà disponibile nel Regno Unito e in Europa già fra sei mesi.

Dopo mesi di voci e pagine di supposizioni inascoltate nella stampa specializzata, possiamo finalmente rivelare tutta la storia di quello che è destinata ad essere un'aggiunta concorrente europea delle console giapponesi ed americane. Il Multi System, concepito all'inizio del 1988 e il prodotto della cooperazione di due società: la Konix, produttrice di joystick, e la Flare Technology, un trio di maghi dell'hardware che hanno progettato il loro computer come esempio di tutto quello che per loro deve essere in una macchina-gioco.

Il tutto cominciò all'inizio del 1988 quando Wyn Holloway, che aveva precedentemente creato il joystick Speedstick insieme alla relativa casa di produzione Konix, elaborò il progetto di un dispositivo di comando eccezionale. Consapevole del fatto che i simulatori di volo avanzati richiedevano molto di più di un semplice joystick con comandi di destra sinistra sotto e sopra, per volare a destra si mise al lavoro per progettare un controller o dispositivo di comando più complesso da collegare ad un PC.

La Konix è una società che tutta associamo al joystick quasi Speedstick, Navigator e Megablaster ma pochi sanno che ha una consorella, Creative Devices Ltd, creata da Wyn Holloway nell'agosto del 1985 allo scopo di acquisire contratti di sviluppo con altre società di alto tecnologia e di lavorare su progetti per la società madre. I contratti esterni conclusi finora comprendono il progetto di un nuovo computer per la Commodore e un progetto per la Kasbro, una società di giocattoli americana, stocata in un sistema di gioco interattivo su videocassetta attualmente in commercio sul mercato americano. Attingendo all'abilità del gruppo Creative Devices la Konix decise di produrre un suo proprio hardware da inserire all'interno del sofisticato joystick e così cominciò il lavoro di progettazione della macchina-gioco e dei relativi processori.

Proprio nello stesso periodo in cui la Konix stava cominciando a progettare la propria console, la Flare aveva ultimato i suoi prototipi per il computer Flare One. Questi furono mostrati a un certo numero di società di hardware come l'Atari e l'Amstrad. Secondo Martin Brennan

della Flare, espresso un certo interesse nell'architettura e nei co-processori LSI (Large Scale Integrators) nel DSP (Digital Signal Processor) e nel Blitter ma non successe nulla di concreto. Quindi per dimostrare alcune delle capacità del suo nuovo computer, la Flare dedicò un mese o due alla programmazione di alcuni demo e una volta ultimati ne parlò a due riviste inglesi ACE e Personal Computer World.

La pubblicità ebbe il risultato di richiamare l'attenzione di molte società. Alcune erano interessate al DSP, altre al dispositivo di comando e altre ancora all'aspetto musicale" ricorda Martin Brennan. La Konix era una di queste società. "La Konix aveva un'idea per una sua console, che avrebbe avuto una carozzina veramente eccellente, il che era molto interessante. Un cambio fra il nostro computer e la loro carozzina sembrò la soluzione ideale". Così nel luglio scorso la Konix e la Flare unirono le loro forze e cominciarono a lavorare seriamente sul progetto console, il cui nome in codice era Sipestream.

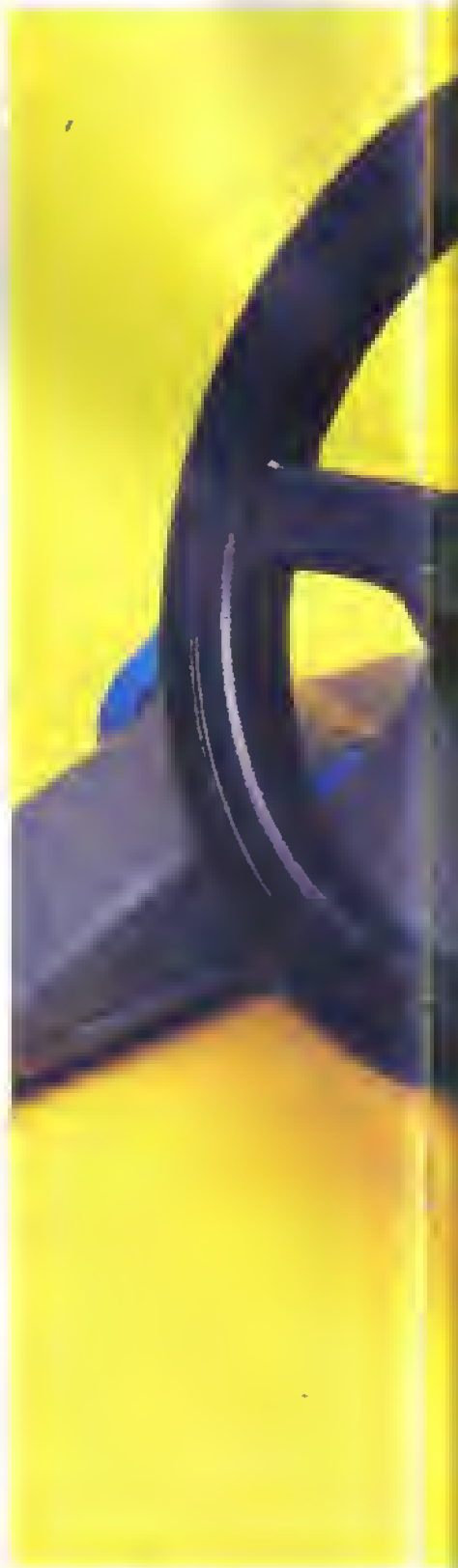
Il lavoro di sviluppo dell'hardware all'interno della console procedette in parallelo presso le due società grazie alla mediazione dell'ex-esperto di manutenzione della ICL, ora della Konix, Chris Green che faceva da tramite fra i programmatori di Wyn e i tre della Flare. Nell'incoronazione finale non sarà il Flare One a fornire la potenza per il joystick. "Grazie alla sua conoscenza del mercato", spiega Martin Brennan "la Konix propose un gran numero di idee. Prima di tutto, volle utilizzare un processore a 16-bit e così incorporammo nel progetto l'8086. L'altra grande modifica riguardava il prezzo finale. Noi avevamo pensato a circa 250 sterline per una macchina che offriva molto meno della loro. Così per tener bassi i costi di produzione, integrammo tutti i custom chip del

Flare One in un unico grande chip per il Multi-System".

Nel progetto della scheda che costituisce il nucleo del Multi System, le tecniche VLSI (integrazione a scala molto larga) furono soppiantate da quelle ULSI (integrazione a scala ultra larga). La Konix fornì anche alcune idee relative alla parte audio, che per essere sempre secondo Martin, di ridurre i costi dell'hardware



I tre programmatori del Flare, raffigurati sulla copertina del numero di Agosto della rivista inglese ACE





UN COIN-OP DA CASA



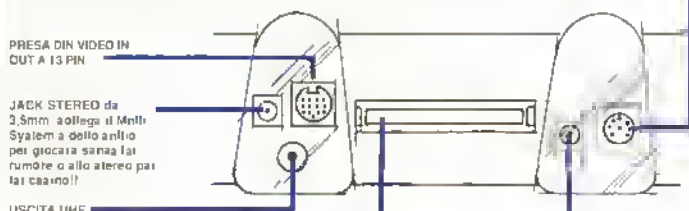
Una veduta laterale del modo auto che mostra la curvatura dell'unità base. Durante il gioco la pedaliera viene messa per terra...



Il modo aeroplano. la presa ed il filo nel retro non esistono più: il design della console è stato riveduto.

VISTA POSTERIORE

Due "PORTE DI SCARICO" per stampeta, non presenti nel modello nella fotografia. La Koma ha cambiato un po' la cosa.



SLOT D'ESPANSIONE - la presa a 56 piedini può essere collegata in un futuro più o meno prossimo a scheda RAM da 256K. Possibile anche inserire una cartuccia, ma la Koma non prevede di produrre giochi su cartuccia... quindi qui si collegherà lo speciale disco da 3,5" fornito nella confezione del Multi System.

PRESA DIN 8 PIN, usata per collegare periferiche come pistole elettroniche, sedia semovente, ecc.

per migliorandone il suono. Questo anche una palette di 4096 colori che "impensandoci ora ammette Martin "ha una buona idea" (il Flare One non aveva una palette colore quindi per modificare uno dei colori sullo schermo era necessario modificare tutti i pixel di quel colore).

La versione base del Multi System comprende un drive da 3,5". Fondamentalmente il drive carica i dati nella memoria della console mentre è in corso un gioco. In effetti è come se fosse una cartuccia ROM da 880K, invece ad immaginare quante saranno le possibilità di immagini, suoni e via dicendo in un gioco? osserva Martin Brennan.

Fu una decisione commerciale calcolata quella di optare per le memorie di massa su disco piuttosto che su cartuccia. I dischi hanno un prezzo ridicolo in confronto

VISTA FRONTALE

BORDO STACCABILE DEL VOLANTE

Del collegamento meccanico sono collegati ai due pulsanti di fuoco indipendenti, A o B, che si trovano all'interno del joystick per aeroplano (passerella allentamela le loto a rimacrete a vedere i due pulsanti totali di cui sopra).

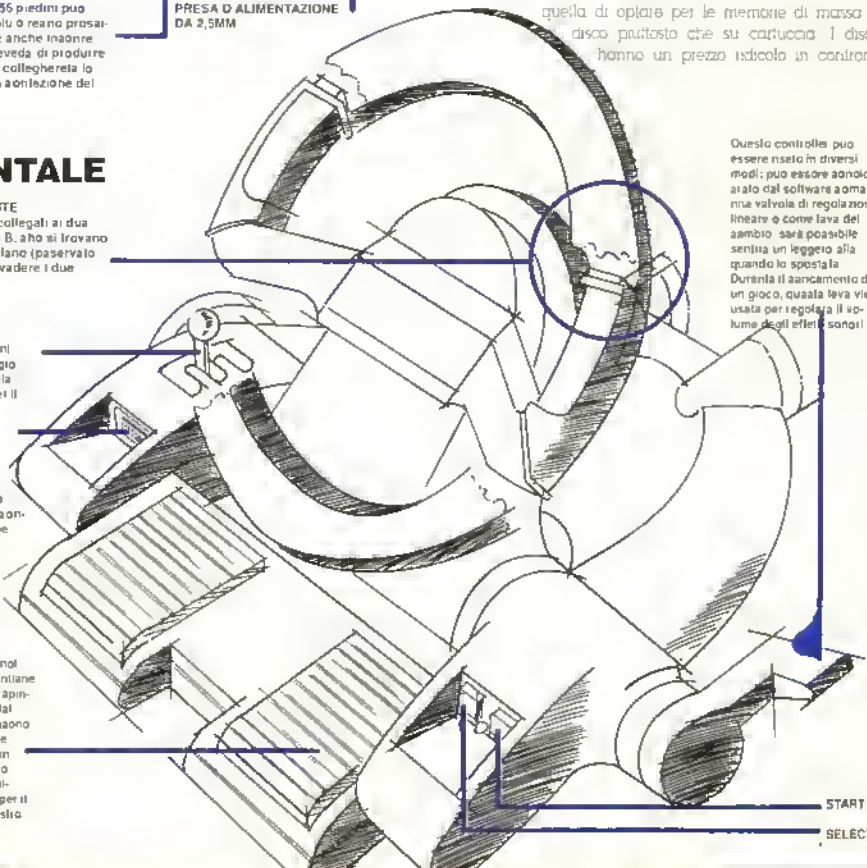
MANOPOLA DI SGANCIO DELLA FRIZIONE

Una frizione a tre posizioni governa lo spostamento o il bloccaggio dell'angolo della colonna sterzata. Questo meccanismo è presente per il software.

PORTE JOYSTICK 1 E 2

Il controller a joystick, che si innesta nella base della colonna semovente, viene collegato tramite cavo alla Porta 1. Un semplice cavo consente di collegare insieme due console Multi System per giocare in due collegate la Porta 1 della macchina realata (che viene alimentata a la girata il software) alla Porta 2 della console del secondo giocatore, che non è alimentata a la girata da macchina alava, come fosse un normale joystick.

PEDALIERA - collegata tramite cavo nel retro della console. Ciascun pedale contiene due microintermittenti che sono attivati spingendo la parte superiore od inferiore del pedale. Quattro impulsi indipendenti possono essere mandati ai pedali - tocca alcune designa desidera come utilizzarli. In un gioco di armi a mani i pedali potrebbero essere regolati in modo che il pedale alimto controlli il freno a la acceleratore per il angolo di girata, mentre il pedale destro viene usato per il angolo di deita.



Questo controller può essere usato in diversi modi: può essere azionato dal software come una valvola di regolazione lineare o come leva del cambio. Sarà possibile sentirlo a leggerlo alla quando lo sposta. Durante il funzionamento di un gioco, questa leva viene usata per regolare il volume degli effetti sonori.



Vroom, vroom - Il modo motocicletta. I due manubri sono stati ruotati e la levetta è stata bloccata in posizione.



Ancora il modo motocicletta. Con la scatola di fiammiferi avuta un'idea della grandezza del Multi System.

alle cartucce e sono facili ed economici da duplicare è per questo che la Konix li preferì. Era l'unico modo per localizzare le case di software' sostiene Wyn. 'Se si vogliono produrre cartucce il minimo ordine di duplicazione si aggira intorno alle 10.000 unità e poi bisogna mettersi in filo ed aspettare fino a nove mesi prima che il gioco sia effettivamente duplicato. Utilizzando i dischi un gioco da 1 Mega può essere prodotto economicamente e venduto a circa 14,99 sterline.

14,99 sterline e la soglia massima che la Konix ha imposta ai prezzi del software ma potranno uscire anche giochi economici. Il drive è stato progettato in modo da evitare la pirateria. Solo la Konix saprà come duplicare i dischi che gireranno sul Multi System. Questo significa che la società monitorerà elettronicamente il con-

trollo del prezzo e della qualità del software che apparirà sullo sua console. Sebbene sia impossibile scongiurare al 100% la pirateria professionale la Konix è sicura che il suo sistema di protezione riuscirà a neutralizzare i 'croakers' cioè i copiatori, mentre se i pirati professionisti vorranno veramente produrre giochi (easi o non-fittizioli) dovranno sobbarcarsi spese da capogiro.

L'OBIETTIVO DI PARTENZA

'Che cosa vuole l'utente?' Ecco la domanda che Wyn Holloway si pone quando si accinge a progettare il suo super joystick. 'Cosa chiede alla sua macchina?' è la domanda che accompagna il lavoro di progettazione che trasformò lo Slipstream da un semplice dispositivo di controllo in uno superba console. Wyn non si considera un inventore ma piuttosto un innovatore che

ha saputo combinare tecnologie già esistenti in una formula nuova in modo che il risultato fosse superiore ad ogni semplice somma delle parti. 'I lettori di rivista hanno sempre detto a tutti quelli che volevano' sostiene Wyn, 'bastava leggere la pagina delle lettere e dare ascolto ai potenti clienti per ottenere le caratteristiche di un prodotto che sarebbe andato a ruba'.

Il concetto di base è stato il 'realismo'. Lo slogan Experience The Real Thing sarà applicato su tutte le scatole del Multi System. 'E un concetto nuovo' spiega Wyn. 'Il Multi System è una macchina-gioco. Non siamo nemmeno in competizione con la Sega e la Nintendo. Il concetto si estende fino alle periferiche. L'intero sistema è improntato al divertimento e al realismo. Quello che stiamo cercando di realizzare è una macchina da casa che offra simulazioni realistiche ma che abbia sempre una porta per il joystick così da potersi giocare anche normali giochi arcade'. Wyn continua con entusiasmo: 'Tu puoi perfezionare un joystick quanto vuoi, ma alla fine un joystick rimane sempre un joystick attaccato a un filo. Fin dall'età di dieci anni, i bambini vogliono mettersi al volante della macchina di papà e provare a guidarla. E un desiderio innaturato in ognuno di noi. Pensate soltanto alle code che si sono formate al PC Show (il settembre scorso a Londra) dietro il Flight Simulator della Microprose: se gli utenti di computer sono disposti a fare la fila per ore per fare un giro di neanche quattro minuti su un vero simulatore di volo, non ci vuole la scienza per capire che chiunque sarebbe un giro se dovesse aspettare solo cinque minuti'.

Tutti quelli a cui abbiamo parlato del progetto e tutti quelli che hanno visto i prototipi hanno esclamato che questo è la macchina dei loro sogni. Siamo dando alla gente la possibilità di avere in casa un arcade? L'elettronica è solo una piccola parte dell'esperienza: è tutto il resto'.

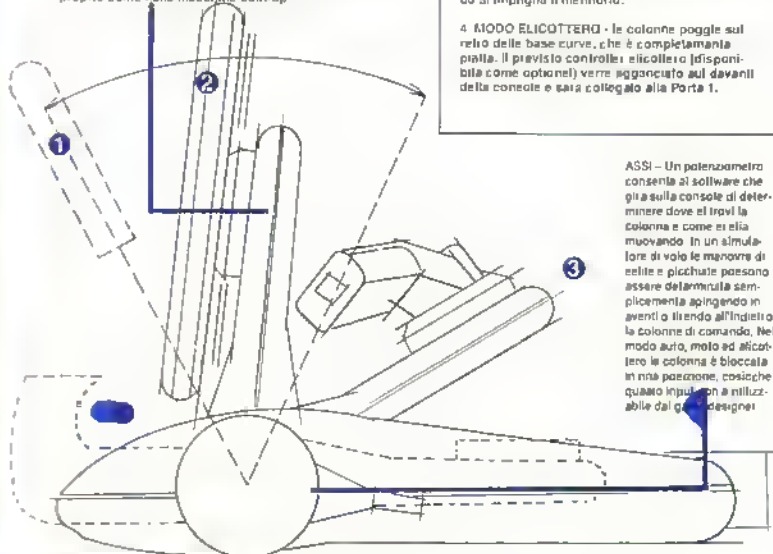
Ma cos'è esattamente tutto il resto? Beh, a parte l'unico base della console che da motocicletta può trasformarsi in auto da corsa o in aeroplano è stata anche progettata una lunga serie di economiche periferiche da collegare alla console. La più affascinante è un seggiolino, poco costoso attualmente in fase di progettazione. Io si aggancia alla console e al televisore, ci si siede dentro e tre motori elettrici generano un movimento di tipo arcade sincronizzato col gioco.

Dalla sera alla mattina vi troverete in

VISTA LATERALE

Ecco le inclinazioni della colonna centrale.

VIBRATORE - Qui si parla di affetti all'OnRun de coin-op. Il perno sul quale ruota il joystick volante manubrio aeroplano è anche mobile, che può muoversi su e giù. Se andate a batterla, il game designer può arrangiare le cose in modo che il controller vibri proprio come nella macchina coin-op.



1. **MODO AEROPLANO** - la colonna di comando può essere spinta in avanti o tirata all'indietro fra due posizioni.
2. **MODO AUTO** - bloccata in posizione.
3. **MODO MOTOCICLETTA** - la colonna è poggiate per terra e bloccata in posizione per dare la sensazione di "piegamento sul serbatoio" quando si impegna il manubrio.
4. **MODO ELICOTTERO** - le colonne poggiate sul retro delle base curve, che è completamente piana. Il previsto controller elicottero (disponibile come optional) verrà agganciato sul davanti della console e sarà collegato alla Porta 1.

ASSI - Un potenziometro consente al software che gira sulla console di determinare dove si trovi la colonna e come si stia muovendo. In un simulatore di volo le manovre di elite e picchiate possono essere determinate semplicemente agitando in avanti o tirando all'indietro la colonna di comando. Nel modo auto, moto ed elicottero la colonna è bloccata in una posizione, cosicché quanto in più non è utilizzabile dal game designer.

camera un cabineto Afterburner, spendendo forse meno di 600 sterline per software console televisore a colori e seggiolino.

E poi c'è il controller per elicottero, un dispositivo di comando che si installa sul corpo della console che vi permette di controllare con una sola mano un elicottero (scivole Thunderblade) e il fucile caratterizzato da un realistico rinculo completo di caricata che lo trasformano in uno mitragliatore. Ed ecco che il Multi System diventa una macchina da Operation Wolf.

Quando cominciamo a pensare alle periferiche, spiega Wyn, "le idee ci vengono una dietro l'altra e ci ritroviamo a progettare un'intera generazione di dispositivi da collegare alla console. Alcuni sono già stati applicati su computer, altri sono completamente nuovi".

Si parla anche della possibilità di una cyclette, ad esempio o comunque di altri optional che permettano di divertirsi mentre si fanno esercizi. Una periferica che la Konix non offrirà è una tastiera alfabetica mentre è previsto un tastierino numerico. Vogliono una macchina gioco, non un altro home computer.

IL SOFTWARE

Il Multi System con la sua famiglia di periferiche, si adatta soprattutto a giochi d'azione i simulatori di guida di auto/moto e di volo. Per il momento nessuno ha un sistema di sviluppo su cui lavorare, ad eccezione dei programmatori che stanno elaborando il software dimostrativo e l'ambiente di sviluppo. Nessuno ha ancora cominciato a scrivere un vero e proprio gioco per il Multi System. Quale tipo di gioco possiamo aspettarci di vedere?

Beh, il gioco regalato con l'acquisto della console è una grossa licenza (Wyn afferma: "Abbiamo pagato una cifra per i diritti") e sembra che siano stati coloro che scrivono il software a chiedere dischi da 1 Mega. All'inizio probabilmente i candidati principali alla conversione per il Multi System saranno i titoli da alta classifica. Wyn afferma che la Konix ha limitato la lista degli sviluppatori a 35 case di software le quali sono ora in attesa dei sistemi di sviluppo per poter cominciare il lavoro sui titoli originali o sulle conversioni dei loro successi più recenti. Così da sfruttare al massimo tutte le potenzialità della console.

Sul Multi System i programmatori potranno



Wyn Holloway: fondatore della Konix e ideatore del sistema arcade da casa, Multi System. "Non sono un inventore, sono un idealista." Il lacrimo che ha sulla scrivania viene tirato ogni quindici giorni dal suo avvocato, datato e conservato accuratamente: è qui che molte delle bozze originali dei prodotti e progetti Konix appaiono per la prima volta sotto forma di scarabocchi.

Tutta l'elettronica sta su una scheda circuitale di 6" x 4,75". Un chip proprietario a 16-bit contiene generatore video, palette colore, controller del disco, Blitter, ROM, RAM veloce, Unità Logica/Aritmetica da 12 MIPS, Digital Signal Processor RISC, compact disc DAC stereo e porte analogica a digitali.

La risoluzione grafica è adattata ai soli standard televisivi NTSC e PAL. La risoluzione migliore è di 256x200 pixel oblungi a 256 colori, la quale utilizza un byte per pixel, fornendo una velocità incredibile ma occupando ben 50K per ciascun schermo.

La risoluzione più alta è di 512x200 a 16 colori e occupa anch'essa 50K. Il terzo modo da 25K usa economicamente la RAM interna - quasi tutti i programmatori usano

due schermi - ma il limite è di 256x200 pixel a 16 colori per ciascuna linea.

Il processore ed il Blitter si alternano nel controllo della memoria principale - ai prezzi attuali e previsti essere di 128K, anche se c'è spazio, a detta della Konix, per inserire fino a 640K in una cartuccia di espansione RAM se e quando scenderanno i prezzi delle RAM.

L'8086 gira a 1/4 di quart della velocità di un portatile Amstrad. Le grosse operazioni matematiche e di memoria vengono gestite dal DSP e dal Blitter per aumentare la velocità.

Il Blitter disegna automaticamente le linee ed è velocissimo a trattare un byte per pixel, non c'è bisogno di leggere i "background data" prima di scrivere.

Alternativamente, il Blitter può

muovere il contenuto della memoria a quasi 5Mb al secondo. Inoltre consente di utilizzare colori trasparenti, molto utili quando si devono coprire aree irregolari sullo sfondo di schermo o può rilevare automaticamente le collisioni.

Il Digital Signal Processor e la palette hanno i loro propri canali per l'hardware dell'ASIC. Il DSP ad architettura Harvard legge le istruzioni o i dati simultaneamente, ad una velocità di 24 milioni di parole al secondo. Un'unità logica aritmetica a 16-bit più una tabella di "look-up" di ROM interna, aiuta il DSP a sintetizzare i suoni in FM e a generare quadri in 3D ad incredibile velocità. Le istruzioni di moltiplicazione possono essere 50 volte più veloci di quelle del 68000 dell'ST o dell'Amiga.

L'hardware del Multi System

eccelle nella grafica a pannelli colore in 3D. Insieme, il DSP e il Blitter possono elaborare 4.000 vertici 3D per quadro - ancora di più con qualche algoritmo.

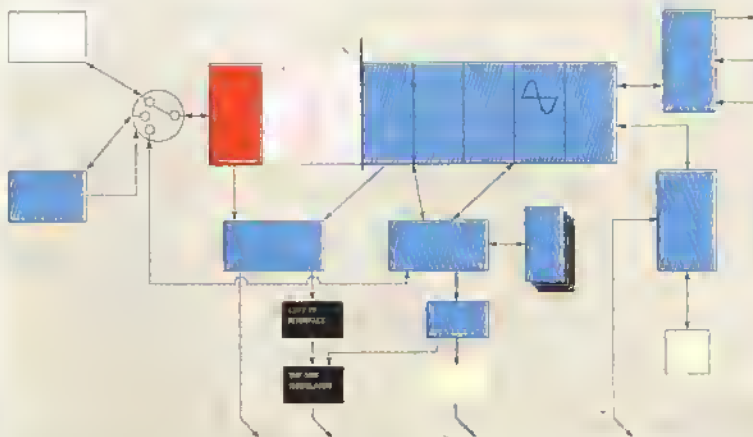
Per quanto veloce, c'è tuttavia un solo DSP, il quale serve anche per il sonoro stereo e le trasformazioni 3D. Entrambi sono operazioni in tempo reale, quindi il codice può diventare un po' complicato. Il DSP viene programmato in "macrocode" col sistema PDS, ma non è ancora disponibile un debugger.

Il DSP ha la sua propria RAM veloce. Il Blitter può riscrivere tutto il codice RAM del DSP nel tempo di traccia di una linea TV. Quasi tutto è a mappa di memoria dando all'8086 e al DSP una grande capacità di controllo sul Blitter e sul video controller.

Il disk controller può leggere i dati nella RAM mentre l'accesso allo schermo si ferma tra una linea TV e l'altra. I dati sono immagazzinati in traccia di 5.5K - molto veloci, ma corpose.

Il nuovo hardware era ancora incompleto quando abbiamo visitato la Konix prima di Natale e l'Attention To Detail stava usando dei prototipi del Flare ad 8-bit. Il modello di serie sarà da due a sette volte più veloce, tutto a 16-bit, e migliorato globalmente anche se mancheranno gli ingressi audio.

Siamo rimasti scontenti del prototipo, ma il modello finito dovrebbe essere ancora meglio, ecco perché abbiamo deliberatamente posticipato la pubblicazione delle foto degli schermi finché potevamo mostrarvi quelle del vero Multi System, ovvero fino al mese prossimo.



elaborare in una nuova prospettiva i tipi di gioco già esistenti, una versione di *Gunship*, ed esempio, che ne conservi tutta la giocabilità ma che non pretenda dall'utente di avere cinque mani per testare in quiete o magari una versione di *Beach Head* con veduta dalla torretta del carrozzone. Per così strabali a scorcio super-veloce e paesaggi alla *Zaxx* o alla *Sentinel* sono relativamente facili da programmare con il Multi System, nonché la grafica a fil di terra e in 3D pieno. L'ingegnosità nel disegnare giochi sarà probabilmente il fattore limitante: provate solo a pensare a uno scenario con più veicoli tipo quello di *Spyhunter*, *Venom Strikes Back* o persino *LED Storm* implementato su una console che dia la sensazione di sentirsi alla guida di un'automobile, di un'ora di una barca o nella cabina di pilotaggio di un aereo.

Naturalmente, per essere certa del successo della macchina la Konix ha bisogno di essere sostenuta dall'industria del software ma la reazione dei produttori è stata entusiasta: il loro è un mercato di software i quali hanno fatto la fila per poter scrivere del software per il Multi System.

Jürgen Goeldner, il responsabile della maggiore casa distributrice di software tedesca, la Rushware, è amato lamente colpito dalle spechiche del Multi System che ha immediatamente fatto un ordine di 100.000 unità per il primo anno.

Anche Geoff Brown, il presidente della US Gold, non isparmia gli elogi per il Multi System. Pensa che le spechiche siano fantastiche, ma il vero segreto del suo successo sarà l'aprire la macchina ai produttori di software esterni. È qui che la Konix ha un deciso vantaggio rispetto alle politiche protezionistiche della Nintendo e della Sega. Come software house britannica, la nostra intenzione è quella di sostenere i produttori di hardware che ci sostengono. Come tutti quelli che stanno cercando di mettere le mani su un sistema di sviluppo, la US Gold non ha ancora annunciato a lavorare veramente sui prodotti per la nuova console, ma non appena sarà arrivato il sistema di sviluppo, sostiene Geoff Brown, "cominceremo a produrre. Un gioco come *Leaderboard* potrebbe essere il candidato ideale per il titolo inaugurale".

Le reazioni sono state grandiose: ci hanno veramente sorpreso", afferma Wyn. "Avevamo in mente di lanciare la console con una produzione iniziale di 100.000 unità. I produttori di software ci avevano detto, "vendetele 100.000 unità e vi sosteneremo", ma quando cominciamo a parlare nel settore della distribuzione, la quota prese a salire sempre più. Gli ordini per il primo anno superano già la nostra capacità di produzione; quindi dobbiamo limitare il lancio iniziale alla Gran Bretagna e all'Europa per essere sicuri di poter poi rispondere alla domanda".

Nel frattempo, cominciate a mettere da parte i vostri soldi (200 sterline fanno circa 500.000 lire) avete tempo fino a settembre. Se tutto va bene, sarà questo il mese in cui il Konix Multi System verrà presentato e lanciato in Italia dalla Leader.

La tecnologia informatica del futuro è stata imbastita dentro quello che può essere definito un completo sistema arcade da casa. Se gli autori dei software saranno all'altezza della situazione, potrete presto vivere tutte le emozioni di una macchina arcade dedicata e cabinata senza doverne comodamente a casa vostra.

I GIOCHI PER IL MULTI SYSTEM

FARE ATTENZIONE AI PARTICOLARI...

L'hardware contenuto nella console della Konix è tutt'altro che toba nor male per i programmatori di giochi. Anche se il chip standard 8086 è a quanto pare, il cuore del sistema la programmazione della grafica e dei giochi sul Multi System si rivelerebbe piuttosto difficile per la maggior parte delle case di software che cominciano da zero.

Allo scopo di far fare loro il compito la Konix ha stretto un accordo con la PDS (Programms Development Systems), la quale fornisce un sistema di sviluppo di giochi basato su PC ai programmatori professionisti. Tra cui Archer Mableard, Jez Jan, la Realtime, la Teleconsole e la Virgin, per citarne solo alcuni degli oltre 250. Invece di scrivere direttamente il codice sulle macchine target, i programmatori che utilizzano il PDS scrivono il codice su un PC servendosi di potenti strumenti di sviluppo, e poi lo assemblano, lo caricano sulla macchina target e vedono come gira.

Programmato da Andrew Glastier oltre tre anni fa, il software di sviluppo PDS o Interfaccia hardware è per andare via via perfezionandosi con l'esperienza dei suoi utenti e costituisce attualmente il più diffuso sistema di sviluppo di giochi attualmente in commercio. *Star Wars Empire Strikes Back*, *After Burner* e *Barbarian* (quello della Palace) non sono che alcuni dei titoli a 8 bit prodotti con l'ausilio del sistema PDS.

E state la Attention To Details (letteralmente "Attenzione ai Particolari"), un team di cinque laureati dell'Università di Birmingham, ad ottenere il contratto per la pro-



Quelli della Attention To Details: Chris Gibbs, Fred Gill, Marlin Green, Jon Steele e James Torjussen.

duzione della biblioteca di routine di basso livello che permette l'uso del PDS per la programmazione di giochi per il Multi System. Oltre a scrivere un apposito pacchetto grafico che consenta agli artisti di lavorare su uno schermo VGA e di caricare poi la grafica sul Multi System, la ATD sta anche producendo un utility per la sintesi del suono in FM. Quando l'abbiamo visto, il pacchetto grafico era già in fase avanzata. Esso contiene una serie di librerie utili che la ATD ha deciso di introdurre in seguito all'esperienza acquisita durante le conversazioni per ST di Superpoint. Ad esempio, l'utente ha la possibilità di zoomare su un'immagine e di eseguirla in modo anche con un ingrandimento fino a 100 volte il normale, può per mescolare insieme dei colori come su una tavolozza e per spostare tale tavolozza sullo schermo, nei pressi della zona di lavoro proprio come farebbe un pittore con i colori ad olio.

Nella produzione del sonoro il Multi System funziona come un

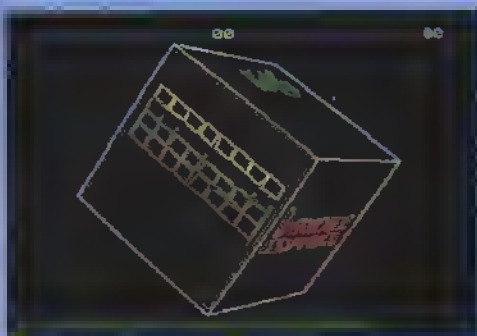
intelizzatore Yamaha DX (cioè come un lettore di CD solo che crea i suoni al momento invece di leggerli sotto forma di dati da un disco laser). Nella creazione degli effetti e della musica, i programmatori che si servono del sistema PDS utilizzano un utility su schermo guidata da cursori, anche se il Multi System può utilizzare suoni campionati, i tali campioni non compariranno nei giochi a meno che non ci sia

sufficiente disponibilità di memoria.

Quattro dei cinque demo scritti dalla ATD per il lancio del Multi System alla Toy Fair di gennaio erano già e buon punto al momento della nostra visita: il tema del cubo rotante era quasi completo e un percorso stradale e *Iluvite* a scorrimento si snodava già sull'hardware di sviluppo. Era in cantiere anche un programma dimostrativo che utilizza immagini in 3D pieno per mostrare alcuni aspetti del Multi System e delle sue periferiche, mentre era ancora in fase "sperimentale" un demo con veduta in soggettiva dalla cabina di guida di un aeroplano in volo sopra delle montagne.

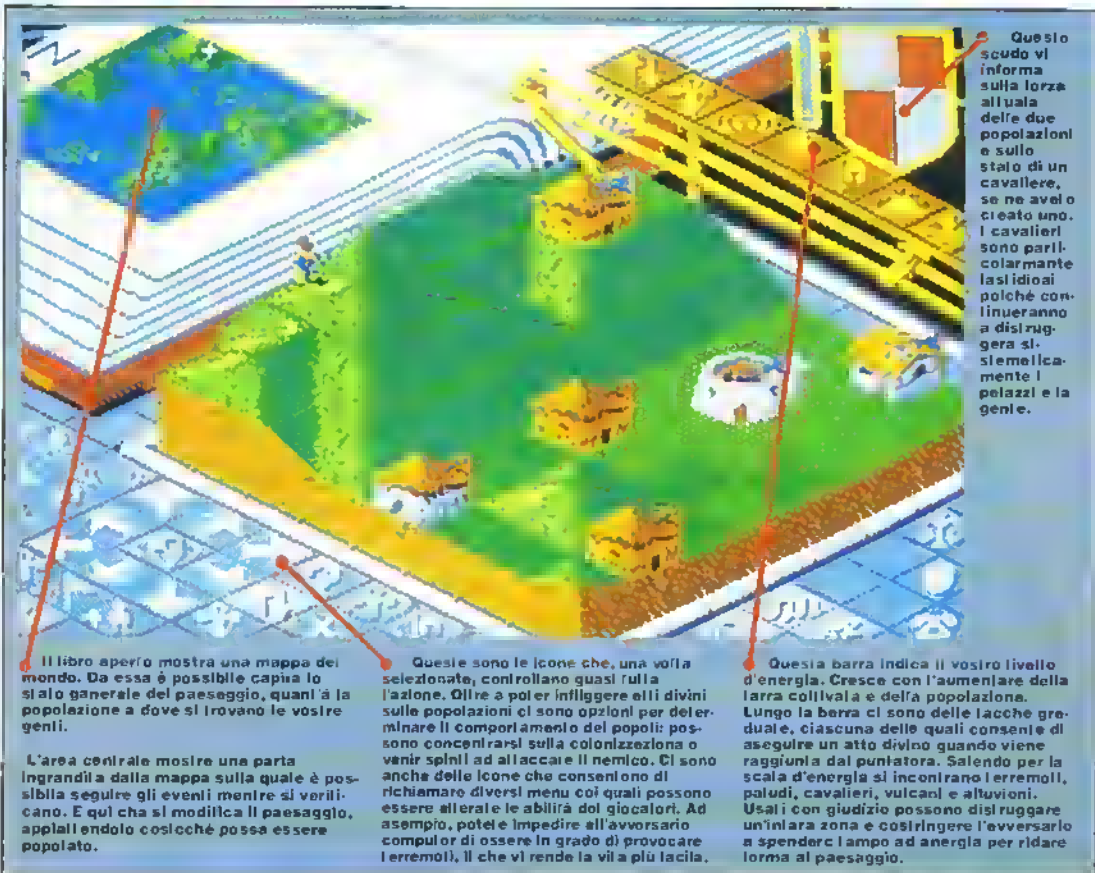
I demo erano davvero impressionanti, tenendo conto che erano completi solo in parte e che, secondo Martin Brennan della Flare, stavano girando su un hardware che non aveva neanche metà l'output di un terzo, delle capacità della versione finale del Multi System.

Quando viene lanciata una macchina nuova, è necessario un po' di tempo perché i programmatori riescano a sfruttarne al meglio le potenzialità: provate a ricordarvi i primi giochi commercializzati per lo Spectrum cinque anni fa e paragonateli a quelli di oggi. Martin Brennan sostiene che per ottenere il massimo dal Multi System, i programmatori dovranno cambiare totalmente il modo di pensare. Un piccolo esempio, quando lo scritto il programma dimostrativo del cubo a liv di ferro rotante, i programmatori ripulirono lo schermo dopo aver disegnato il cubo in una posizione prima di disegnarlo nella posizione successiva: questo è il modo logico di fare le cose sulle generatrici al quale di home computer. Sull'hardware del Multi System invece, è più veloce ridisegnare il cubo col colore dello sfondo in modo che sparisca, piuttosto che ripulire lo schermo prima di disegnare nella sua nuova posizione. Solo l'esperienza diretta sull'hardware permetterà di scoprire questi piccoli, ma tanto utili trucchi.



La foto di una delle prime versioni del demo del cubo, scritto della nuova software house Attention To Details. La versione che abbiamo visto alla ATD era molto più avanzata: mentre la struttura a liv di ferro ruotava (e in modo terribilmente rapido) su tre assi, su una faccia del cubo si "svolgeva" una partita di Breakout, su un'altra di Scramble e su un'altra ancora di Asteroids. Le tre facce restanti sono occupate del logo del Konix Multi System.

Piuttosto che mostrarvi delle foto in anteprima di altri quattro demo dell'ATD non ancora terminali, abbiamo deciso di aspettare fino alla Toy Fair per vederli girare come si deve. Nel prossimo numero, aspetteremo quindi le storie complete del lancio alla Toy Fair e le foto del software dimostrativo ultimato...



Questo scudo vi informa sulla forza attuale delle due popolazioni e sullo stato di un cavaliere, se ne avete creato uno. I cavalieri sono particolarmente lasdiodai poiché continueranno a distruggere sistematicamente i palazzi e la gente.

Il libro aperto mostra una mappa del mondo. Da essa è possibile capire lo stato generale del paesaggio, quanti è la popolazione a dove si trovano le vostre genti.

L'area centrale mostra una parte ingrandita della mappa sulla quale è possibile seguire gli eventi mentre si verificano. E qui chi si modifica il paesaggio, appaia indolo cosicché possa essere popolato.

Queste sono le icone che, una volta selezionate, controllano quasi tutta l'azione. Oltre a poter infliggere gli divini sulle popolazioni ci sono opzioni per determinare il comportamento dei popoli: possono concentrarsi sulla colonizzazione o venir spinti ad attaccare il nemico. Ci sono anche delle icone che consentono di richiamare diversi menu coi quali possono essere alterate le abilità dei giocatori. Ad esempio, potete impedire all'avversario di essere in grado di provocare terremoti, il che vi rende la vita più facile.

Questa barra indica il vostro livello d'energia. Cresce con l'aumentare della terra coltivata e della popolazione. Lungo la barra ci sono delle tacche graduali, ciascuna delle quali consente di eseguire un atto divino quando viene raggiunta dal puntatore. Salendo per la scala d'energia si incontrano terremoti, paludi, cavalieri, vulcani e alluvioni. Usati con giudizio possono distruggere un'intera zona e costringere l'avversario a spendere il tempo ad anergia per ridare forma al paesaggio.

GUERRA TRA DEI

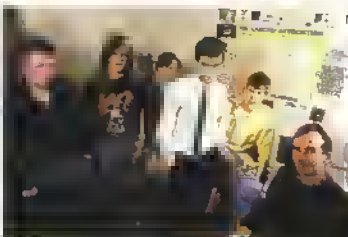
Uno degli aspetti più divertenti del gioco è che non solo l'avversario computer è intelligente, ma che potete collegare due macchine insieme tramite interfaccia o modem e giocare contro un amico. Il grosso lavoro è stato cercare di far giocare bene l'avversario computer. Ogni volta che un membro del team Bullfrog trovava un modo per battere il computer, Peter lo programitava per lappare il buco.

E poi non è solo l'avversario che si dimostra intelligente. Anche i singoli personaggi si comportano in modo diverso a seconda delle circostanze, facendo in modo che un totale di 300 intelligenze individuali si trovino a vagare per il mondo del gioco.

Un'altra idea non ancora implementata è mettere il gioco in rete cosicché 16 persone lo possano giocare contemporaneamente. Sarebbe un incredibile gioco multi-utente ma purtroppo è improbabile che si concretizzi a causa della mancanza di persone che lo possono realmente utilizzare. Sembra che per il momento dovremo accontentarci della versione per due giocatori.

E LA RANA

FROG guardò il vuoto e lo trovò un po' noioso, così in un attacco di entusiasmo creò il mondo in sei giorni. Vide quello che aveva fatto e gli piacque. Il settimo giorno riposò e penso a quanto s'era divertito: il lunedì dopo trafficò con il suo Lego e creò Populous, così che tutti potessero giocarci.



Il team Bullfrog. (da sx e dx) Glenn Corpes - grafica e programmazione per Populous a Fusion. Andy Jonas - design della grafica e del livello di Fusion. Kevin Donkin - programmazione di Fusion. David Hanlon - musica ed affetti. Sean . . Peter Molyneux - design e programmazione di Populous.

Vi piacerebbe, vero, essere onnipotenti, poter giocare con le vite di centinaia di persone, intingere qualunque tipo di disastro naturale sui non credenti e cercare di calpestare gli altri dei? Immagino a nessuno dispiace ogni tanto essere onnipotente.

Peter Molyneux sembra un ordinario mortale ma anche lui con la sua scatola di Lego, ha creato un mondo. In questo gioco due dei rivali si affrontano per guadagnare la supremazia locale cambiando il paesaggio così da renderlo sempre più abitabile per la gente che li adora e quindi stimolare il progresso tecnologico della loro civiltà.

Il gioco ha avuto diversi nomi, compreso il nostro favorito A Sea Monster As My Leader, ma col nome Populous è destinato a

UN MAREMOTO COLPISCE LEGOLANDIA

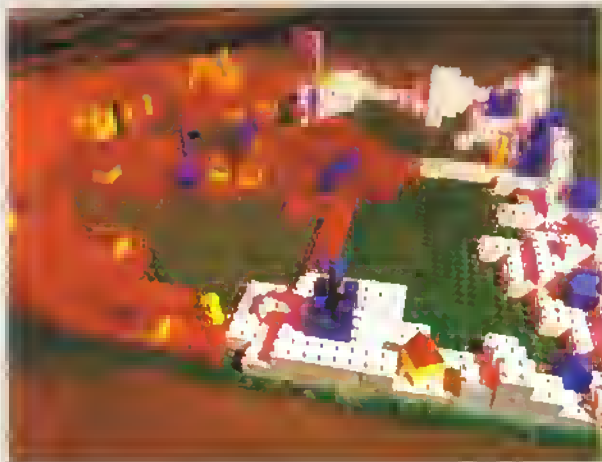
Per disegnare il mondo di gioco e siate usato il Lego e il grande vantaggio è stato che il gioco era effettivamente giocabile anche usando il modellino. Anche se ovviamente non era così complesso come la versione finale su computer, l'idea base di dare nuove forme al paesaggio e popolarlo il mondo con le vostre genti poteva essere testata anche

in questa forma. Al momento non c'è alcun progetto di commercializzare Popolous come gioco da tavolo, ma sarebbe adattissimo al genere, quindi non sorprende che se un giorno lo vedrete apparire nei negozi in questa forma.

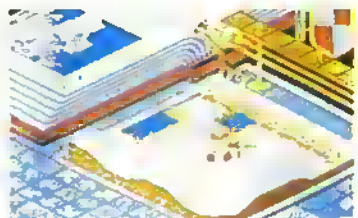
Quello che certamente non troverete in un gioco da tavolo è l'acqua. Non che Peter Molyneux non l'abbia

provato.

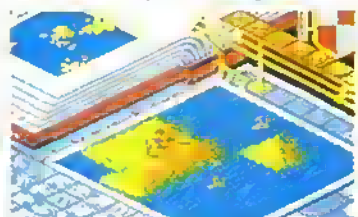
Per testare l'idea dell'acqua sostituita da blocchi di terra, che quindi ne fanno alzare il livello così da allagare le terre basse, ha riempito d'acqua il modellino in Lego. Purtroppo il Lego non è a tenuta stagna e il risultante allagamento lo ha dissuaso dal continuare la sperimentazione. Questa è la vita del game designer



Il gioco per due giocatori con modellino in Lego (blocchi bianchi o rossi) completo di caso, castelli e popoli rappresentati da piccoli cilindri gialli.



Le distese ghiacciate sono luoghi inospitali, difficili da abitare per entrambi i giocatori



Un dio poco simpatico ha causato un'alluvione o ha praticamente tolto la terra da sotto i piedi alla gente che è in acqua. Se un dio gentile non gli mollò della terra sotto i piedi, morivano.



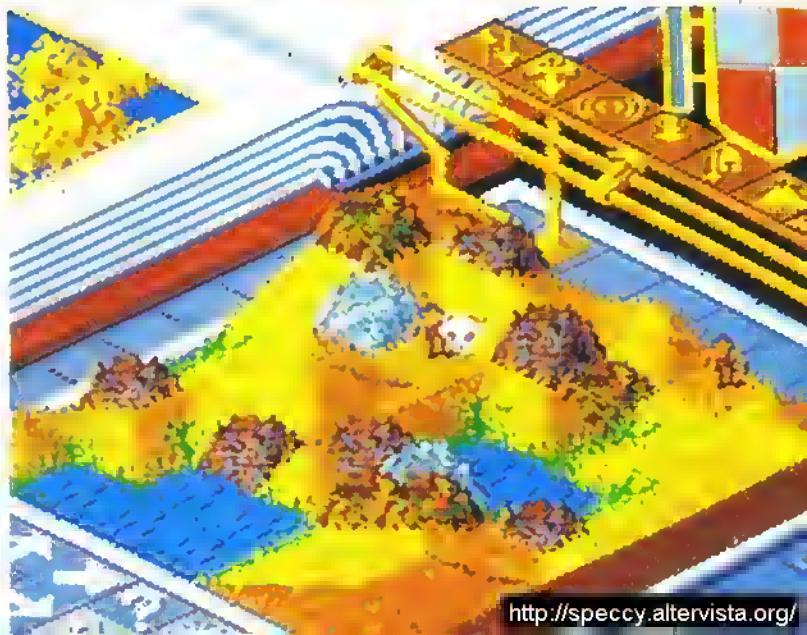
Questo è lo scenario del deserto con un castello, il più grosso palazzo che può essere costruito. In primo piano ci sono degli alberi, che appaiono casualmente, come le rocce.

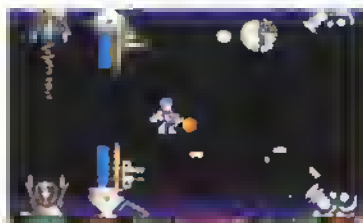
A CREO' L'UOMO

Colpire chiunque con l'eruzione di un vulcano è un vero colpo basso, perché la lava quando si raffredda si trasforma in grosse rocce. L'unico modo per liberarsene consiste nel riportare a livello del mare tutta la zona o ricostruire da capo.

diventare uno dei migliori giochi dell'anno. Come dio il giocatore ha a disposizione diversi poteri divini per creare il caos o mettere ordine tra le genti. I paesaggi variano da deserti desolati a fertili pascoli a lande ghiacciate.

Prima di scrivere Popolous il team Bullfrog aveva prodotto soltanto altri due giochi: Enlightenment su Amiga per la Firebird e Fusion per la Electronic Arts, di cui sarà presto disponibile anche la versione per ST. Popolous uscirà per la Electronic Arts sia per ST che per Amiga. Sarà anche possibile collegare un ST e un Amiga (o naturalmente ST ST e Amiga Amiga) cosicché due giocatori possano affrontarsi l'un l'altro invece che far giocare il ruolo dell'altro dio al computer.





Amiga - Il primo livello: dovete essere un Assassine Prevette per sopravvivere.

TRAINED ASSASSIN

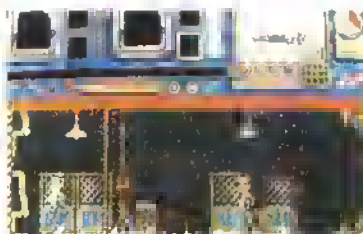
● Digital Magic

Uno sparafuoco furioso e sfrenato che uscirà a giorni in versione Amiga, in cui si preannunciano cinque livelli di azione frenetica e ben dieci tipi di armi disseminate qua e là nell'area di gioco a scormanto. Raccoglietele e distruggete quegli alieni.

THUNDERBIRDS

● Grandslam

International Rescue è di nuovo in azione, questa volta in una vera licenza Thunderbirds. Vera? Beh, la prima non era nient'altro che un canno croce di enigma con il nome Thunderbirds, ma la Grandslam sta curando un po' meglio la sua licenza - tanto per cominciare appaiono i personaggi dalla serie di Gerry Anderson e poi c'è una vera trama con una storia di natali.



Amiga - L'International Rescue.

THE RUNNING MAN ● Grandslam

Il gioco a quiz del futuro - la giustizia viene dispensata in prima serata. I criminali devono lottare per la propria vita combattendo con dei gladiatori, davanti ad un pubblico di milioni di telespettatori. Ma ecco che c'è Arnie S, un bestione enorme, stella di molti film di lotta. Come potete immaginare, l'eroe sopravvive alla prova e rivoltò completamente il concetto del programma.

Amiga - Il super tostissimo eroe si apre la strada tra mille pericoli.



ST - Garvan, il vostro dragoncino, si fa strada nel bosco nella missione di liberazione di Tuvania dalle forze del male.

DRAGONScape ● Software Horizons

E' raro che i draghi diventino protagonisti dei giochi, di solito comparono solo come guardiani di fine livello e devono essere abbattuti. Thanalos della Durell (ve la ricordate?) mizio un po' a riscattarli. Ora la Software Horizons sta per trasformare un simpatico drago nell'eroe di una spedizione che mira a scacciare le forze del male dalla terra di Tuvania.

Per procedere in Tuvania, devono essere trovati otto manufatti disseminati in ciascuna delle cinque zone e sistemati al loro posto. Giusto per rendere la vita più difficile, orde di soldati cercano di fare la pelle al drago e applicano ordigni esplosivi su alcuni oggetti o costruiscono labirinti intorno ad altri.

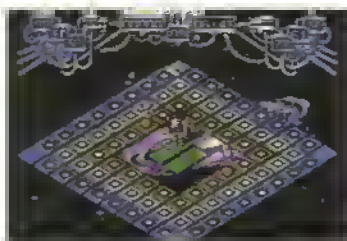
ARRIVANO I DRAGHI



Amiga - Se avete la memoria sufficiente, potrete tentare anche voi di salvare Dirk da un'orribile fine.

DRAGON'S LAIR

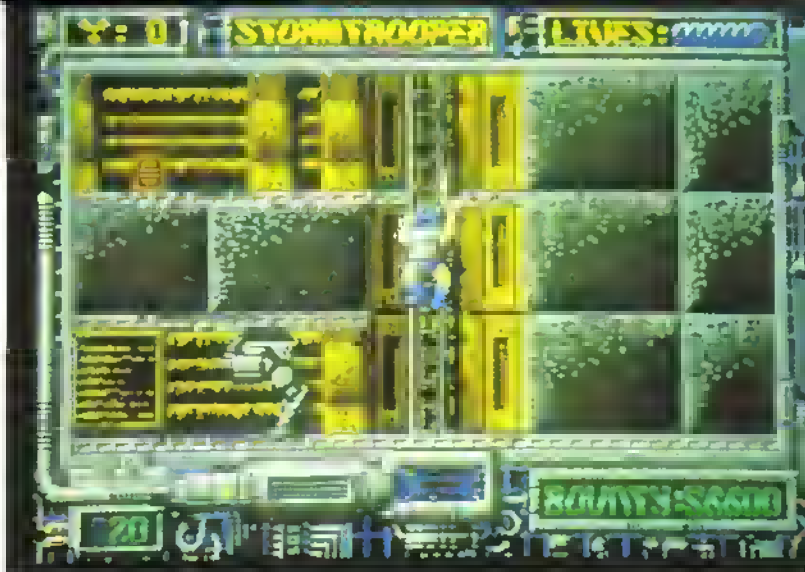
● Entertainment International
Ritorna Dirk the Daring, questa volta senza faustico del disco laser o del C64, per gentile concessione della Entertainment International che sta approntando la versione della ReadySoft di questo cartone animato interattivo per i proprietari dell'Amiga. E' necessario un A500 o A2000 con 1 Mega di memoria, a meno che, ohe, non abbiate già un A1000 con 512K. Ed è anche molto carno.



ST - Azione enigmatica nello spazio dalla Alternative.

WRANGLER ● Alternative

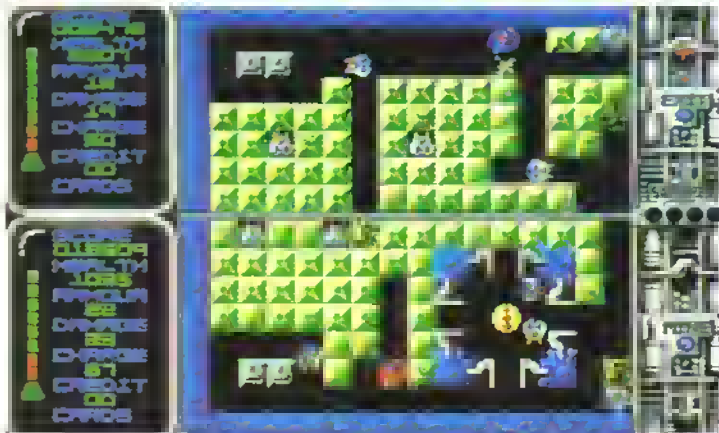
La casa di giochi economici Alternative celebra l'89 con l'ingresso sul mercato dei giochi per 16-bit a prezzo pieno. Il primo titolo della loro nuova gamma è Wrangler, un gioco di enigmi a 32 livelli, nel quale bisogna ripulire dei pannelli evitando al contempo i proiettili sparati da droidi ostili.



CAPTAIN FIZZ ● Psygnosis

Captain Fizz si affida con i Blaster-Iron Dave almiranti dai ventidici livelli, in cui compaiono numerosi se vuole tornare a casa in tempo per ricevere gli onori che spettano agli eroi. Per affrontare la sfida ci vogliono due giocatori. Per annientare i Blaster-Iron ci vogliono la collaborazione tra i due, un certo dabole per le sparatorie e una buona dose di strategia.

ST - Azione di gioco simultanea per due giocatori. Il giocatore 1 occupa la parte alta dello schermo, mentre il giocatore 2 si occupa della parte bassa.



ST - Arrampicandovi su per una scala verso il covo dello scienziato pazzo di Stormtrooper.

STORMTROOPER ● Creation

I mercenari si sono appropriati di un complesso minerario e un folle scienziato ne ha assunto il controllo. Il problema è che la miniera contiene un minerale altamente pericoloso, in grado di annientare interi pianeti. Il governo della Terra è preoccupato e vi manda in missione speciale in questo sperduto a scale e piattaforme, allo scopo di scongiurare il disastro interplanetario. Capito com'è la faccenda? La versione ST dovrebbe uscire a giorni, subito seguita da quella Amiga.

TEEN QUEEN ● Infogrames

Oh no, un altro gioco di strip-poker! Oh sì, e questa volta sono le immagini digitalizzate di una Lolita disegnata in stile aerografo a titillare il palato dello sfortunato giocatore di poker. Gioca veramente bene a poker? Divi probabilmente la PR della casa di software, ma quanti giocatori lo apprezzeranno veramente? I seguaci di Onan possono già mettere le mani sulla versione per Amiga.

Amiga - Voulez-vous jouer avec moi?

KAYDEN GARTH ● EAS

I prigionieri di un planetario carcere si sono ribellati e in questo scalatenissimo gioco francese in stile D&D è vostro compito sedare la rivolta. Trenta livelli, sennò, trappole e ricami di ostilità tenervi aspettaranno il vostro arrivo verso la fine di questo mese su C64, Amiga e ST.

Amiga - La rivolta di Kayden Garth..



ANTEPRIME

RAINBOW ARTS: LA STORIA FINO AO OGGI...

In Germania, un gruppo di compagnie domina l'industria del software gioco Sunrise. E' la holding che possiede le etichette Rainbow Arts, Time Warp, ReLINE, Golden Goblins e Rainbow Games. Rainbow Arts la fonda da Mark Ullrich circa quattro anni fa ed e la casa piu conosciuta all'estero tramite la sua associazione con la US Gold.

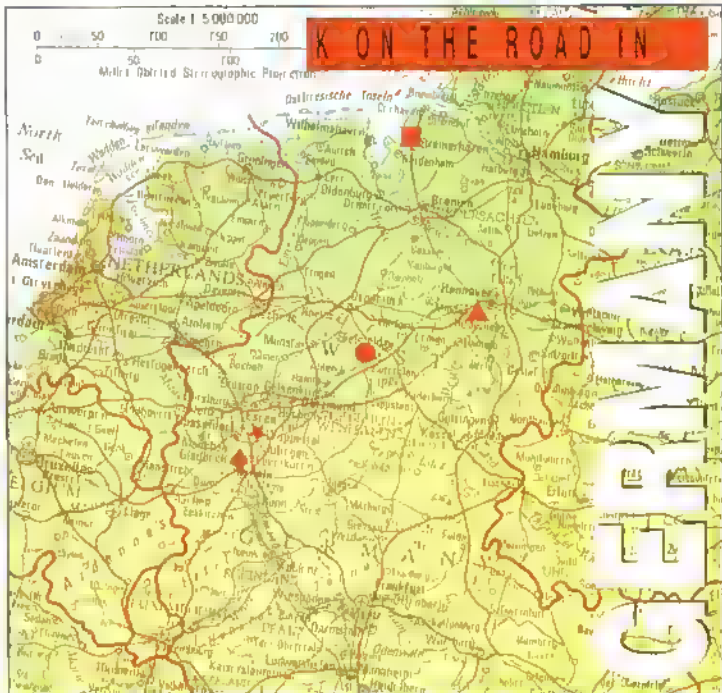
Durante lo scorso anno la Rainbow Arts e' diventata rinomata per i buoni giochi prodotti e la competente programmazione, ma la sua buona reputazione e stata accompagnata almeno tra gli addetti ai lavori, da dispute circa l'originalita'. Vi ricordate di *Great Giana Sisters*? Ricevute delle recensioni molto favorevoli ma non arrivò mai nei negozi per le



Wm Collins, Sons & Co. Ltd

omozianze della Nintendo, alla quale sembra va troppo simile a *Super Mario Brothers*. Poi ci fu *Katakis*, un bellissimo spara-e-loggi super veloce che attirasse l'attenzione dell'Activision, che ci vide troppa somiglianza col loro *R-Type*. Sembra che la US Gold finì per rifiutare diversi titoli della Rainbow Arts perche era preoccupata di infrangere il copyright. Tuttavia nonostante le critiche circa l'originalita' della Rainbow Arts, nessuno puo negare che in quanto a sonorità, grafica e abilità di programmazione i suoi programmatori sono eccellenti.

Il direttore della Rainbow Arts Mark Ullrich ammise l'anno scorso in un'intervista col settimanale specializzato CTW che la sua compagnia si era "ispirata" ad alcuni giochi ma nego che tali influenze fossero così evidenti da



■ Time Warp ReLINE Golden Goblins Rainbow Arts Rainbow Games

costituire una violazione. "Qualche anno fa tutti facevano questo tipo di cose e nessuno si e mai lamentato. Comunque fondamentalmente esistono solo quattro tipi di gioco quindi e inevitabile che vi siano somiglianze".

Secondo Teut Weidemann, direttore di ricerca e sviluppo del gruppo di etichette i programmatori tedeschi sono tendenti a copiare o prendere in prestito idee da giochi esistenti. "I nostri programmatori di PC, Amiga e C64 tecnicamente sono la crema, ma hanno bisogno di aiuto per il design c'è stata una mancanza

di originalità e creatività nel design dei giochi", ammette. Ma il gruppo Sunrise sta cercando di cambiare questo stato di cose, come spiega Teut durante la nostra visita. Sono stati assunti un paio di recensori di giochi di riviste specializzate tedesche per contribuire allo sviluppo di idee di gioco. E poi c'è la Golden Goblins, nata da una grossa delazione di massa dalla casa di software rivale Magic Bytes che si sta concentrando su prodotti totalmente originali. Anche se il talento della "crema" della Germania sarà applicato per conversioni di giochi arcade a 16-bit per altre compagnie, tra cui Activision, Domark, e Lucasfilm, aspettatevi di vedere dei titoli originali firmati Sunrise durante il 1989.

GOLDEN GOBLINS

Gli otto programmatori e artisti ora conosciuti come Golden Goblins hanno lavorato insieme come team per circa due anni, ma furono



Sai dagli otto membri dei Golden Goblins. Gli altri due hanno fatto i callivi ad erano in castigo quando abbiamo fatto lo foto...

assunti dalla Rainbow Arts l'estate scorsa, sono diventati Golden Goblins e hanno cominciato a lavorare su due giochi: *Gran Monster Slam* e *Circus Attractions*.

Un membro del gruppo, Hartwig Nieder-

LUCASFILM E MILLE COMPARSE...

Se vi stavole chiedendo sa qualcuno si e finalmente deciso a produrre versioni a 16-bit di *Balblazer*, *Rescue on Fractalus* e altri classici della Lucasfilm, vi farà piacere sapere che la Rainbow

Arts sta cominciando a lavorarci. E' a logico, d'altronde, visto il loro rapporto con la US Gold e la Lucasfilm hanno firmato un accordo di pubblicazione a distribuzione

che copre tutta l'Europa esclusa la Germania. Non aspettatevi però di vederli nei negozi prima di Natale, se va bene.

Il gruppo della Rainbow Arts sta specializzandosi anche nella conversione coin-op per 16-bit. Oltre al lavoro per l'Activision (è in arrivo *Ninja Spirit*), hanno firmato un contratto per produrre le conversioni di cinque titoli dalla Tongan per la Domark. Il primo sarà *Vindicators*, a cui seguiranno *APB*, *Toobin*, *Zybolz* e *Dragon Spirit*, non necessariamente in questo ordine.



Balblazer per Amstrad un classico gioco dal passato.

gassel è stato una figura leader nel mondo tedesco dei giochi di ruolo/D&D per un certo periodo, lavorando come un illustratore e scrivendo moduli per RPG. "Penso che questi giochi dovrebbero influenzare il software in maniera più decisa", dice "il mio obiettivo è di creare un mondo completo da cui discendano una varietà di giochi per computer e da tavolo e magari anche dei racconti". Teut Weidemann sostiene l'idea di Hartwig e ne capisce il concetto e infatti lui stesso un avido giocatore del gioco via posta Rim Wars o di recente è stato a New York per un fine settimana per partecipare ad una convenzione di giocatori di Rim Wars.

La squadra Golden Goblins divide questa visione di un mondo, compiendo per storia e geografia come la Terra di Mezzo di Tolkien o Forgotten Realms, il mondo di D&D insomma. Un mondo che possa essere usato come base per una serie di giochi che potrebbero essere collegati fra loro così che un giocatore possa giocare ogni singolo modulo oppure progredire attraverso una sequenza di giochi costruendo un suo proprio personaggio. E Grand Monster Slam potrebbe essere il quinto titolo di tale serie di giochi modulari con i regali. Insieme ad un amico Hartwig ha creato Ghold come un grosso scenario per gioco di ruolo. La terra ha una storia dettagliata, la sua geografia è documentata e la descrizione delle razze che abitano queste terre, inclusi i dettagli delle caratteristiche razziali, sono state scritte su carta. Il gioco Grand Monster Slam, descrive un evento che ha luogo ogni anno una gara che mette l'una contro l'altra i rappre-



Atolle le razze che competono in Grand Monster Slam hanno le loro caratteristiche o si comportano nel gioco in base ad esse. So un giocatore viene colpito da un Belom volante, sviana temporaneamente - alcune razze svengono più facilmente di altre.

C'è un elemento di auto-controlo incorporato nel gioco, così se un giocatore è ferito giocherà male o comincerà a commettere falli. Gli Ogre sono gente un po' irascibile, i Pelvan (ce n'è uno nella foto; il secondo da sinistra in basso) sono gente logorica che insulta sempre le altre razze. Ne risulta che tendono ad essere presi spesso a calci, ecco perché un calcio di rigore si chiama Pelvan...

sentanti delle razze che vivono in diverse regioni di Ghold per stabilire un campione.

Come campione degli Gnomi, dovete risultare vincitore in un torneo ad eliminazione di 9 competizioni. Due giocatori si affrontano dai lati opposti di un campo, grande circa quanto un campo da tennis. Una fila di piccole creature oelose chiamate Belom sono allineate di fronte ad ogni contendente l'obiettivo è di ripulire la vostra metà campo dai Belom, calcandoli in quella avversaria e poi correre in "home run" nella sua metà campo. Un regolamento completo governa il gioco ed include anche le penalità, chiamate Pelvan, per i falli.

Dopo aver vinto un incontro, il giocatore

PROSSIMAMENTE DA UNA REPUBBLICA FEDERALE VICINA A TE...



ST - Il Wiz cerca di trovare la strada per l'uscita, indicata con IN. Noi livelli successivi, i leliaspoti, incantesimi, scudi e altri utili oggetti i passano al diavolo e il necromani a portare la pallina dove vuole.

un'isola deserta o riprenderà i tanti mantri e sotto il tiro del nemico; e Window Wizard nel quale un giovane arrampicatore sociale partecipa ad un campionato televisivo di pulizia di vetri. Per provare che possono fare giochi di qualsiasi genere, la ReLINE sta inoltre lavorando su *Oil Empire*, un gioco di azione e strategia che pone il giocatore dietro la scrivania di presidente di una gigantesca società petrolifera, un gioco fantasy chiamato *Legend of Faerghat*, e un'avventura di azione *Adventures in Arabia*.

HEAVY METAL

Due robot, Heavy e Metal, sono alla ricerca di diamanti, ma come ci si può aspettare, non è facile a Platformland. Aspettatevi di avere a che fare con un



Amiga - Fienella azione elicottilistica in Dyer-07, in arrivo dalla ReLINE.

gruppo di coltivatori verso la fine della primavera, fra cui serpenti, scorpioni, grossi e piccoli scarafaggi. La versione C64 dovrebbe avere circa 30 livelli, 5 dai quali nascosti, mentre la versione ST o Amiga dovrebbero avere più schermi, un terzo dei quali sotto forma di livelli bonus nascosti.

SPHERICAL

I possessori di PC dovranno dare un'occhiata a questo gioco, quando arriverà grossa primavera. La Rainbow Arts dichiara che è il suo primo gioco CGA a 16 colori che, se gira su tutta la macchina CGA, sarà un sorprendente passo in avanti. Il gioco consiste nel manovrare una sfera fino all'uscita in 100 schermi, uccidendo un mostro ogni 5 livelli così da ottenere un codice di accesso per ricominciare il gioco da quel punto. C'è

molto da esplorare:

l'opzione a due giocatori usa una serie di 100 livelli completamente differenti ed inoltre ci sono molti livelli nascosti da scoprire, pieni di opportunità per guadagnare bonus.

IL PORTFOLIO RELINE

Il gruppo ReLINE sta lavorando su 5 giochi che dovrebbero essere pronti entro il 1989. C'è un gioco di elicottero, *Dyer 07*, nel quale un pilota deve far atterrare delle truppe su

DANGERFREAK

Previsto entro la fine del 1989 dalla US Gold, questo simulatore di stuntman o cacciatore era ancora nelle prime fasi di sviluppo quando l'abbiamo visto. L'eroe sta lavorando a tre film e deve eseguire 5 cadute in ciascuno. Il tempo sul set costa denaro e quindi non bisogna trascurare: si guadagnano soldi portando a termine gli stunt, mentre si prendono dei soldi-bonus in più se si fanno le cose giuste nelle prime riprese.



ST - L'eroico stuntman si lancia da una rampa con la sua motocicletta, lacerando soldi rischiando la vita e le ossa.



ST - Salare dal bagagliaio dell'automobile non è un problema per Dangerfreak, ma per completare gli esercizi deve saltare al volo sulla scala che pende da un elicottero.

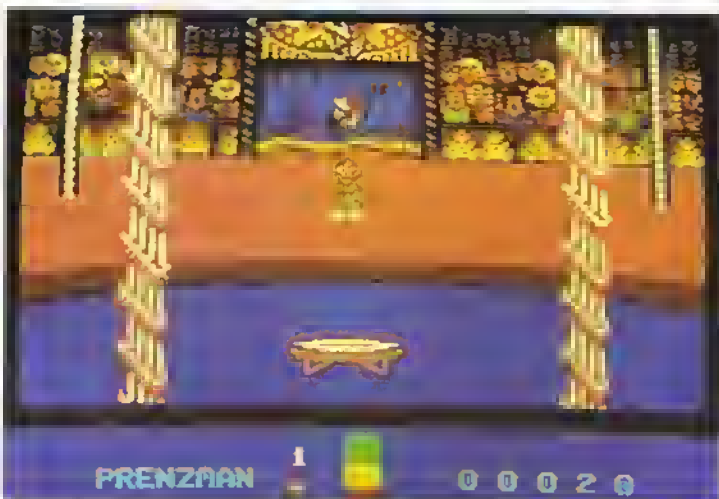


ST - Heavy o Metal alla ricerca dei diamanti.

partecipa ad un gioco intermezzo, chiamato "Le vendette dei Belom", nel quale si guadagnano punti extra respingendo un gruppo di Belom che avanzano verso il concorrente. Per vincere il primo round bisogna aggiudicarsi tre partite su quattro, poi c'è un test di qualificazione nel quale i Belom si beccano altre bolle. Sei mostri giganti chiamati Feulten sene disposti al lato opposto del campo e il giocatore deve calciare i Belom nelle loro bocche aperte. Ogni volta che un Feulten ingoia un Belom cresce un po', ma ci vogliono un po' di Belom prima che i Feulten siano sietemati completamente e si possa accedere alla seconda fase del torneo.

La seconda fase segue le regole della prima, ma questa volta appaiono degli ostacoli sul campo: Rampe, piramidi e muri riflettenti che deviano la traiettoria dei Belom volenti che il celpisce, e dei buchi appaiono e casano sul campo ingelandosi i Belom e togliendoli dal gioco.

Nella terza fase si svolge la parte finale che decide il campione, il campo è pieno di ostacoli, ma non ci sono regole: vale tutto.



Circus Attractions per C64 - Saltando sul loppela elastico nel numero dai Trampalino. Sul PC EGA, i Golden Goblins sono stati malla i lurb: hanno lalla in modo di avera un dapplo scorrimenta, così lo schermo scrolla versa il bassa a l'acrabala versa l'alla.



Amiga - I Belom a mezz'aria nella prima fase di Grand Monster Slam. Lo scenario dietro il gioco è descritto meravigliosamente e ci sono un mucchio di piccoli locchi di classe nel gioco o nell'animazione di sfondo. Prendete i Belom, ad esempio, i Belom, marcia la storia, vivono sulla cima delle colline, ma assando rotandi rotolavano a valle. Questa è la ragione per cui sono soffici: solo i Belom soffici sopravvivevano alle collisioni con gli alberi, e il resto l'ha fatto l'evoluzione... Amano dire che sono emigrati nelle terre basse di proposito, ma nessuno ci crede. Durante il gioco, i Belom allineati sulla riga bianca sono ignari che tra un po' verranno presi a calci - fatalmente e sono sordi, quindi non possono udire che i loro compagni vengano presi a calci. Mentre il giocatore si muove a sinistra a a

destra, i Belom a lui più vicini cominciano ad immaginare che qualcosa di brutto sta per succedergli, così iniziano a fare la faccia da preoccupati e, poi, quando il gioca-

lore si prepara a dargli un calcio, il piccolo Belom inizia a tremare di paura.

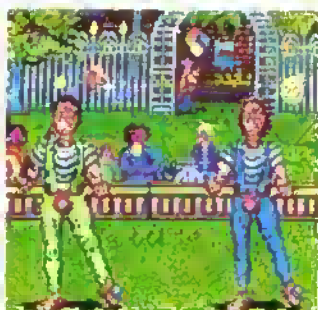
Amiga - Il gioco d'Inal armazzo, Revonga of the Beloms, da Grand Monster Slam, il giocatore viene attaccato dai Belom, e può ruotare, porondo l'ollacco delle creature pelose con l'asta speciale. Alla fine, i palosetti vincono, ma più riusciti a o feneri a bada, più la folla impazzisce e più punti guadagna.



In base alle note storiche, il gioco fu introdotto per la prima volta per mostrare il proprio potere politico da una delegazione radicale dell'Unione dei Liberali Bolom Combattenti, un gruppo luoriscio dalla Società per gli Animali Presi a Calci.

LA PISTA DEL CIRCO

Sei numeri caratterizzano l'altro gioco della Golden Goblins: Circus Attractions in cui 1 o 2 giocatori devono lottere contro la forza di gravità nei seguenti numeri: equilibrio sulla luna, lancio dei coltelli, salte dal trampolino e giochi liere. Oltre a perfezionare la propria abilità nei numeri singoli, il giocatore può collezionare punti bonus eseguendo trucchi o acrobazie, o



PC - Il numero dai giocolleri in Circus Attractions.

giocare in squadre con un amico. Nella versione per due giocatori dell'equilibrio sulla luna, per esempio, un giocatore sta sulle spalle del lunambolo. I punti vengono assegnati alla squadra ed entrambi i giocatori devono esercitarsi a fare insieme per eseguire il numero al meglio.

Durante l'esecuzione dei numeri vengono usati effetti a doppio scorrimento e differenti prospettive per dare il senso del pendolo o dei problemi associati ad ogni prova e la qualità dell'animazione è impressionante - solo per il lunambolo sene stati usati oltre 300 quadri.

A detta della US Geld la versione a 16 bit di questi due giochi Golden Goblins dovrebbero uscire in aprile/maggio; nel frattempo, in uno dei prossimi numeri, potrete leggere ulteriori notizie sulle tecniche di animazione dei goblin dorati.

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
 VIA NAPOLEONA 16 · 22100 COMO · TEL. (031) 30.01.74

© SoftMail è un marchio registrato da L&L&M snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.

L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantisce la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.



Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.

Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14.30 alle 18.00 dal lunedì al venerdì.

SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere interpellati per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità già esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle segretarie case: Acqis, Camaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbow, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI	Joan of arc	25.000	CBM 04/128 DISCO	F1-M Pegasus	59.000	Starfighter II	39.000	
Copriasteca A500	Legend of the sword	45.000	Add: Heroes... lance	59.000	Starflight	59.000	Thunder blade	29.000
Final cartridge III	Lords of Rising Sun	25.000	Add: Pool of rad.	59.000	Street sport Soccer	55.000		
Flicker master	Mickey Mouse	25.000	Barbarian II	25.000	Summer edition	29.000		
Joy Navigator	Murder on Atlantic	59.000	Defender... crown	15.000	The Bard's tale II	49.000	SPECTRUM 48K CASS.	
Joy PC+interfaccia 90	Neuromancer	25.000	Dragon ninja	18.000			After burner	18.000
Joy, Stick stick	Operation wolf	39.000	Exploding fist+	18.000			Barbarian II	18.000
Joy, SpeedKing	Phantom fighter	45.000	Fish	29.000	MS-DOS 5"		Double dragon	18.000
Joy, SpeedK Autof.	Pioneer plague	59.000	Grand prix circuit	25.000	Adv. dungeon&dragons: tel.		Explooding fist+	15.000
Joy, Tac 1 Apple/PC	Populous	25.000	Incred.s.sphere	25.000	Dark side	39.000	Game Over I+II (ita)	18.000
Joy, Tac 2	Rebel... Chickamauga	25.000	Italy 90 soccer	15.000	Driller	39.000	Gold silver bronze	29.000
Joy, Tac 5	Rocket ranger	59.000	LED storm	25.000	F16 Combat pilot	55.000	Last ninja II	25.000
Joy, 500KJ Apple/PC	Roger Rabbit	99.000	Mars saga	35.000	F19 Stealth fighter	79.000	Operation wolf	18.000
Mouse/Mat tappetino	S.E.U.C.K.	25.000	McArthur's war	49.000	Flight simulator 3.0	99.000	Pasteman pat	5.000
Coprimouse	Sax victims in space	55.000	Microprose soccer	49.000	Football director II	39.000	Robocop	18.000
Portamouse	Starglider II	49.000	Neuromancer	39.000	Grand Prix circuit	59.000	R-type	18.000
Portadisch 3" (30)	Superman	39.000	One on one II	29.000	One on One II	49.000	Savage	18.000
Portadisch 5" (40)	Sword of Sodan	99.000	Powerplay hockey	29.000	Patton vs Rommel	49.000	Rax	18.000
	TV sport football	59.000	Rack'em	29.000	Roger Rabbit	25.000	Shoot out	18.000
	Tracker	49.000	Robocop	21.000	Sentinel worlds	49.000	The in crowd	29.000
LIBRARIANTS & TIPS	UMS	45.000	Roger Rabbit	21.000	Serve & volley	59.000	Tiger road	18.000
Alternata city specificare	UMS scenery disk 1	19.000	Serve & volley	20.000	Strikefoot	55.000	Total eclipse (ita)	15.000
8/16 bit	UMS scenery disk 2	19.000	Sport's world '88	35.000	Ultima V	59.000	Virus	18.000
Bard's tale I	UMS scenery disk 3	19.000	Veteran	25.000	Ultima V	59.000	War in middle earth	18.000
Bard's tale II	UMS scenery disk 4	19.000	Willow	59.000	Willow	69.000		
Bard's tale III	UMS scenery disk 5	19.000	Zak McCracken	59.000	Zany golf	49.000		
Black cauldron			Zak McCracken	59.000			MSX CASS.	
Dungeon master							After burner	18.000
Elite							Ace of aces	7.500
Graphic adv. creator							California games	12.000
Might & Magic							Crazy cars (cart.)	59.000
Pool of radiantia							Flight simul. II (cart.)	59.000
Quest for clues							Operation wolf	15.000
Sentinel worlds							World games	7.500
Starflight								
Ultima V							MACINTOSH	
Wasteland							Arazak's tomb	49.000
							Corruption	45.000
AMIGA							F16 Falcon 2.0	99.999
Heroes lance hints disk: tel							Studio/8 (Mac II)	25.000
Bard's tale hints disk: tel							Trust & betrayal	79.000
Action service							UMS & scenery	25.000
Battlechess								
Black cauldron							APPLE II GS	
California games							Dungeon master	25.000
Carrier command							Gauntlet	79.000
Cosmic pirates							King of Chicago	79.000
Dragon's Lair							Last ninja	69.000
(1 Mega, 8 disks)							Manhunter N.Y.	75.000
Driller (tutto italiano)							Shadowgate	99.000
Dungeon master II							The bard's tale II	99.000
Elite							Zany golf	99.000
F16 Falcon								
Fish							APPLE II	
Gauntlet II							Winter edition	79.000
Heroes of the lance							Roger rabbit	99.000
Hybrid							ADD: assistant	49.000
Hotball (calcio) 1 Mb							Corruption	35.000
International soccer							Last ninja	49.000
Italy 90 soccer							Platoon	49.000
Jet & Japan bundle							SSI rpg e strategici	10.000
							The bard's tale II	79.000

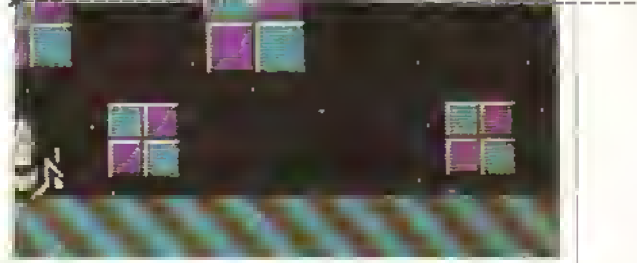
EXTRA

VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!



EXTRA

VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo **GRATUITO** tutto a colori? Telefona **SUBITO** allo (031) **30.01.74**

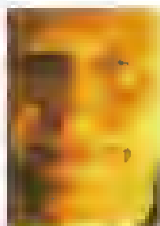


Ete fatto tutto ciò, ecco il gioco! Potete aggiungere degli schermi di carica e quel tocco extra ai vostri giochi e se siete abbastanza in gamba con il anche metterli un mollino. Questo sta a voi. Una volta effettuata la richiesta e qualcuno per giocare, il quale non avrà neanche bisogno del SEUCK IA: LA PALACE HA ANNUCIATO CHE SONG IN CIRCOLAZIONE IN ITALIA D CON VIRUS. ALTRI PARTICOLARI NELLE PAGINE GIALLE.

Qualche tempo fa la Sensible Software scasse *Shoot-Em-Up Construction Kit* per C64. Fu prodotto dalla etichetta Outlaw della Palace e novebbe grossi monoscritti per la facilità d'uso e la duttilità. Ora che i computer a 16-bit stanno diffondendosi sempre più, sembra più che giusto che la Outlaw si sia decisa a regalare ai 16-bit questo tipo di 'kit di montaggio' dato che non esiste un simile tipo di creatore di giochi arcade. Ma questa versione a 16 bit sarà altrettanto facile da usare e sono riusciti ad utilizzare al massimo la grande gamma di colori e suoni disponibili nell'Amiga?

Carattermente si è dovuto dare dei bravi al

Gli spara-e-fuggi sono i computer giochi preferiti da tutti. Ora potete crearvi il vostro spara-e-fuggi sull'Amiga senza impegnarvi col linguaggio macchina o cose simili. Usando *Shoot-Em-Up Construction Kit*, con i suoi facili menu e pulsanti su schermo, potete crearvi un gioco con uno schermo di caricamento IFF disegnato col *DPaint* e i vostri personali effetti sonori. Il programma sarà accompagnato da un paio di giochi demo, creati appositamente col sistema dai ragazzi della Sensible.



FARE GIOCHI CON L'AMIGA LA VIA SEUCK

SPRITE E OGGETTI

CREARE GLI SPRITE

Gli sprite sono disegnati dentro una griglia di 24x24 nella finestra *Edit Sprite*. Come in un normale pannello grafico, selezionate il colore scelto e poi disegnate. Potete usare otto colori per i vostri sprite da scegliere, ovviamente, tra i 4096 possibili colori dell'Amiga. Se alterate un colore su uno sprite, il colore cambierà in tutti gli sprite. Quindi è consigliabile, una volta decisa una gamma di otto colori, di non

alterarli dopo che avete cominciato a disegnare gli sprite.

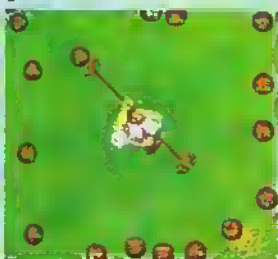


CREARE GLI OGGETTI

Una volta disegnati gli sprite, potete formare gli oggetti. Gli oggetti sono gruppi di sprite animati insieme per creare personaggi di gioco, colpi, nemici, ed oggetti

come, per esempio, i Belom, narra la storia, vivevano sulla cima delle colline, ma essendo rotundi rotolavano a valle. Questa è la regione per cui sono nati: solo i Belom soffici sopravvivevano alle collisioni con gli alberi, o il resto che l'ello l'evoluziona... Amano dire che sono emigrati nelle terre besoo di proppolo, ma nessuno ci crede. Durante il gioco, i Belom atterrano sulla riga bianca sono igneri che tra un po' vorranno presi e calci. fortunatamente sono sordi, quindi non possono udire che i loro compagni vengono presi e calci. Mentre il giocatore si muove a sinistra o a

Amiga. Il gioco d'Informozzo, *Revan de Grend Monster Slam*. Il giocatore viene attaccato dal Belom parando l'attacco delle creature pelose. Alla fine, i polcaosili vincono, ma più a bada, più la lotta impazzisce e più spietato.

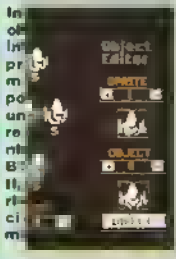


ANIMARE GLI OGGETTI

Un'altra opzione consente di avere un'animazione e 18 quadri per ogni oggetto. Selezionate il pulsante *ANIMATE*. Potrete ora fare un'animazione e correggere l'animazione dei quadri e la velocità.

Quello che fate, in pratica, è di creare le vostre animazioni nelle sezioni *Sprite Edit*, salendo da una all'altra usando i tasti *←* e *→* del regolo

di sprite. Poi potete ciascun livello di animazione su questo schermo e andare avanti il prossimo. *Last Frame* così si rivedere l'animazione finisirete il pulsante *ANIMATE*.



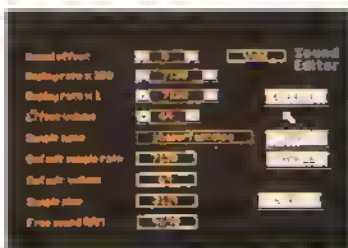
totale dei dati che potevano essere manipolati per rendere i giochi veloci, ma allo stesso tempo bisognava mantenere la flessibilità necessaria a produrre un gioco credibile colorato e dal sonoro superiore. I programmatori della Palace avevano proprio di che lavorare.

Il risultato è un facile veloce e potente sistema di editing che produce giochi colorati dallo scorrimento fluidissimo. Ma non stupiti giochi che possono essere fatti su uno Spectrum. Niente paura questi sono giochi per Amiga! I suoni sono campioni IFF e se siete stanchi dei suoni inclusi nel programma potete comprarne di vostri e caricarli nel gioco. Se la vostra abilità grafica è così scadente da non consentirvi di creare disegni elettronici potete atterrare e moltiplicare a vostro piacimento gli esempi incorporati nel programma.

E' poco probabile che i giochi creati con la

EFFETTI SONORI

Ok, con questo non potete modificare i suoni campioni IFF come potete invece fare con *Pro Sound Designer* e *Audiomaster*, ma potete riascoltare ogni suono a differente velocità. Potete inoltre assegnare lo stesso suono, e differenti velocità, e differenti situazioni, consumando molta meno memoria che se utilizzaste un diverso suono per ogni situazione. In pratica assegnato un numero al suono, poi se vi ricordate il numero del suono desiderato, potete richiamarlo quando assegnato i negli schermi degli attributi del giocatore e del nemico.

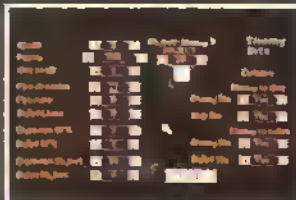


CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI/NEMICI

CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI
In questo schermo potete decidere quanti colpi può sopportare il giocatore, se il suo sparo è direzionale (cioè nella direzione di movimento), quale effetto sonoro usare per l'esplosione ed gli spari, il numero di vite, la velocità e il numero dell'oggetto. Potete inoltre decidere se volete avere un'altra vita e 10.000 punti oppure se farvi dare dal nemico 10.000 punti!



CARATTERISTICHE DEI NEMICI
Come per gli attributi giocatore, potete selezionare la velocità ed il resto, ma potete anche decidere se il nemico è mobile o parte dello sfondo. Potete anche renderlo invisibile, così che sembri come se la vostra nave esploda al contatto di una sporgenza del paesaggio. È anche possibile scegliere la direzione di fuoco: diagonalmente, a destra e sinistra, solo sopra o solo sotto oppure alata del tutto.



versione Atari o con imminente versione ST de SEUCK, potranno superare i seven standard messi dagli editori di giochi ma il sistema è abbastanza potente da consentire ad un utente realmente creativo di realizzare un gioco che possa entrare nel catalogo di un'etichetta di pochi eurocenti. In ogni caso uno dei vantaggi principali di un tale sistema non è necessariamente la produzione di giochi fini. Nel mondo musicale si fanno sempre dei 'demo' di un pezzo prima di registrarne la versione definitiva. Perché non si potrebbe fare lo stesso nel mondo dei computer giochi? Con un po' di immaginazione si potrà produrre qualcosa di più di giochi a solo commento verticale: i giochi sono quasi tutti uguali, quindi è il design che fa la differenza.

Il mese prossimo parleremo con alcuni addetti ai lavori, coloro che valutano i giochi proposti alle case di software: così se siete dei validi game designer di giochi aspettatevi alcuni consigli e trucchi.

BLOCCHI E MAPPE



CREARE I BLOCCHI
Una volta che avete creato gli oggetti è possibile creare i blocchi di sfondo per costruirvi delle mappe di sfondo. Il menu Edit Block vi consentirà di creare i blocchi di sfondo usando 8 colori diversi da quelli usati per gli sprite. Come gli sprite e gli oggetti, ad ogni blocco è assegnato un numero che può essere annotato. Utile quando posizionalo il blocco sulla mappa.

CREARE LA MAPPA
Per creare la mappa, selezionato un blocco, sia dal menu Edit Block sia usando i numeri sul cursore. C'è inoltre una funzione di selezione dei blocchi che permette di far apparire i blocchi disponibili e di prenderne uno semplicemente mettendoci sopra il cursore e premendo il pulsante. Dopo aver fatto una striscia di blocchi, se ne possono mettere fino a 32.000, potete procedere a creare i livelli del gioco. I pezzi della mappa possono essere usati ripetutamente per creare l'apparenza di una enorme area di gioco senza doverla generare tutto ex-novo.



CREARE I LIVELLI
Una volta creata la mappa, potete decidere cosa farci: se avere dei livelli a accorciamento, statici, ripetibili o a loop. Le altre cose che si possono fare con la lunga striscia di blocchi che avete creato includono il tipo di livello, la durata o la velocità.



IL GIOCO COMPLETO
E finalmente, quando avrete fatto tutto ciò, ecco il gioco! Potete aggiungere degli schermi di caricamento IFF, tanto per dare quel tocco extra ai vostri giochi e se siete abbastanza in gamba con il codice macchina potete anche metterci un malvizio. Questo sia a voi. Una volta effettuata una copia del gioco potete darla a qualcuno per giocare, il quale non avrà neanche bisogno del SEUCK per giocare. **ULTIMA ORA: LA PALACE HA ANNUNCIATO CHE SONO IN CIRCOLAZIONE IN ITALIA ED IN EUROPA DEI DEMO CON VIRUS. ALTRI PARTICOLARI NELLE PAGINE GIALLE.**

FLOPPERIA

SRL

Viale Monte Nero, 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84 ric. aut.
Fax (02) 55.18.81.05

HARDWARE ED ACCESSORI

Amiga 500 + omaggio	930.000
Atari ST 1040 + monitor SMI 24	1.250.000
Amiga 2000 con 2 drive	2.200.000
Scheda modelatore TV per A-2000	159.000
Jaous XT con drive 5" 1/4 360 KB	999.000
Jaous AT con drive 5" 1/4 1.2 MB	1.899.000
Copritastiera per Amiga 500	19.000
Copritastiera per Amiga 2000	19.000
Kit pulizia testine drive 3" 1/2	12.000
Kit pulizia testine drive 5" 1/4	10.000
Portadiacchi 3" 1/2 150 pz. Posso	35.000

MONITOR A COLORI

Philips 8802 per 64/Amiga	450.000
Philips 8833 stereo	590.000
Philips 8852 ideale per Amiga	650.000
Monitori colori Atari SM 354	550.000
Commodore 1084-S stereo	599.000
Commodore A2024 da 800x1024	1.250.000
Nec MultiSync II	1.790.000

DISK DRIVES

Senitor, il nuovo drive passante completo di dispositivo AntiDrive

GMC drive esterno per tutti gli Amiga con connettore passante e disco utility	249.000
Drive 5"1/4 esterno con alimentatore	279.000
Drive interno per A-2000, meccanica NEC, completo di viti e distanziatori per il montaggio	199.000
Disk drive per Atari ST, meccanica Nec da 1 MB, alimentatore esterno, compatibile al 100% con l'originale	290.000

LEGGII

Per facilitare la battitura di lettere e di listati, anche da riviste, con righello per una rapida lettura.

portatile	25.000
con morsetto	39.000
con base base-lante	49.000

VIRUS DETECTOR

Indispensabile accessorio hardware per salvare i vostri programmi dai pericolosissimi virus; si collega ad una porta drive ed avvisa con un suono ogniqualvolta un virus tenta di arrivare su di un disco. Completo di software per distruggere i virus in memoria.

£. 35.000

HARD DISK

A2692 20 MB per 2000	1.190.000
Amigos 20 MB per 500	1.090.000
Amigos 20 MB per 1000	1.190.000
HardCard 21 MB MS-DOS/Janus	699.000
HardCard 32 MB MS-DOS/Janus	830.000
HardCard 40 MB MS-DOS/Jacca	999.000

STAMPANTI 80 col.

Macecman MT-81	350.000
Commodore MPS 1230	590.000
Star LC 10	450.000
Star LC 10 color	550.000
Star LC 24/10 24 aghi	890.000
Nec P-2200 24 aghi	950.000
Nec P6 Plus 24 aghi	1.590.000
Nec P6 Plus 24 aghi color	1.790.000

PORTASTAMPANTI

Struttura robustissima in metallo, design originale, con supporto per la carta in uscita.

80 col	29.000
132 col	39.000

CARTA

Modulo continuo da 2000 fogli di carta bianca d'ottima qualità, per stampanti ad 80 colonne.

11"	35.000
11" 80 gr.	39.000
12"	45.000

DRAGON'S LAIR

Finalmente disponibile!

DUST COVER

Copertina trasparente acustica, in morbido PVC, protegge da polvere e liquidi dannosi.

per A-2000	19.000
per stampanti 80 col	15.000
per monitor 14"	19.000

MOUSE

Finalmente disponibile il mouse di ricambio per Amiga o Atari ST; in omaggio un mousepad antistatico.

mouse Amiga	99.000
mouse Atari ST	109.000

MOUSEPAD

Indispensabile accessorio per la vostra scrivania, questo mousepad acustico protegge il vostro prezioso mouse da danni causati dalla polvere e dall'elettricità statica.

da £. 15.000

VIDEON

Digitalizzatore video a colori per Amiga, dotato di convertitore PAL-RGB con banda passante di 15 KHz per ottenere fantastiche immagini a colori dalla stupefacente qualità e risoluzione; collegabile con una qualsiasi fonte video PAL, come ad esempio videoregistratori, telecamere, ecc., senza l'uso di filtri.

£. 420.000

PRO-SOUND DESIGNER

Neovo digitalizzatore stereofonico per Amiga o per Atari ST, con banda passante di 20 KHz, completo di software originale della EiderSoft.

versione Amiga	179.000
versione Atari ST	149.000

ANTIDRIVE

Dispositivo hardware da collegare alla porta drives per Amiga, che permette di sconnettere ogni unità esterna senza dover spegnere ogni volta il computer e rischiare di danneggiarlo. Molto utile per recuperare memoria CHIP preziosa per i giochi e le applicazioni grafiche.

£. 25.000

SCHEDA KICKSTART

Scheda da inserire all'interno di Amiga 500 o 2000, completa di sistema operativo 1.3 (ac avete i nuovi Amiga già completi di 1.3, chiedete la scheda con la versione 1.2), con interruttore per selezionare a piacimento uno dei due Kickstart.

£. 129.000

ANTIRAM

Dispositivo hardware per scollegare completamente ogni espansione di memoria dall'Amiga spostando semplicemente un interruttore, e far funzionare i programmi incompatibili con le espansioni.

£. 25.000

ESPANSIONI

A501 originale per 500 da 512 KB	350.000
Profex da 2 MB esterna per 500	1.350.000
Gigatron 1.8 MB interna per A500/1000	1.390.000
Espansione interna da 512 KB per A-1000	499.000
A2058/2 per A-2000 da 2 MB	1.199.000
A2058/8 per A-2000 da 8 MB	2.899.000

GENLOCK

Interfaccia per ottenere on-line sovrapposizioni dell'immagine del computer a quella di un videoregistratore e creare titoli, animazioni, ecc.

per A-500	650.000
per A-2000 su scheda	430.000

Genlock Magni professionale di qualità broadcast

£. 4.900.000

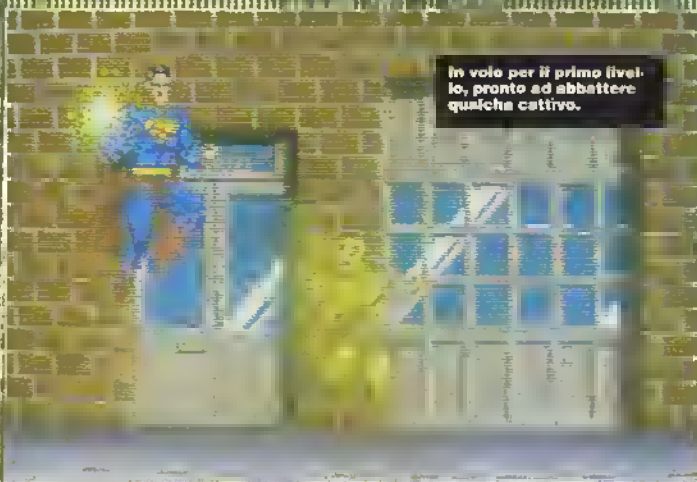
Vendita per corrispondenza
in tutta Italia

Disponibile l'intera libreria di software
Public Domain di Fred Fish (oltre 170 dischi)
Richiedeteci il catalogo su disco che vi sarà spedito in
contrassegno di £. 10.000

PREZZI IVA 19% INCLUSA

I prezzi potranno variare a seconda
dell'andamento delle valute estere

IS IT
A BIRD?
IS IT
A PLANE?
NO!
IT'S...



SUPERMAN!

SUPERMAN

Taito

Clark Kent il giornalista affidabile e alla mano che lavora al Daily Planet, ha un segreto: è un alieno proveniente dal pianeta Krypton (risparmiatevi però di telefonare a Novella 2000 per comunicare questa sensazionale notizia perché probabilmente lo sanno già) e come tutti i bravi alieni possiede dei poteri sovrumani, compreso quello del volo. Fortunatamente per la razza umana Superman utilizza i suoi poteri solo per scopi benefici: salvare persone, catturare criminali e questo genere di cose. Qualunque ragazzo in qualche momento della sua vita avrà desiderato essere come Superman (catturando magari per il giardino con la coperta del cane sventolante sulle spalle) e adesso lo Taito gli offre la possibilità di rivivere il sogno con il suo ultimo coin-op. Si tratta di un pachetuduro per uno o due giocatori in cui il giocatore si apre la strada attraverso i tre livelli di ogni round, a tratti di rari e cozzoni. Nel primo livello sempre a scorrimento orizzontale, Superman prende i cattivi a pugni e a calci procedendo nel livello i cattivi si accaniscono e richiedono più colpi per essere uccisi. Una volta raggiunta la fine del livello vi toccherà affrontare il guardiano di fine livello prima di poter volare su fino al secondo livello che è più o meno simile al primo ma è a scorrimento verticale. Troverete anche qui un guardiano di fine livello da scon-



EXTENDED PLAY...

GHOULS 'N' GHOSTS Capcom

Isolo passati tre anni da quando la Capcom lanciò *Ghosts 'n' Goblin*, uno dei suoi giochi di maggior successo (quello che l'Elito convertì molto bene per home computer) ed ora esce il seguito. Anzi è l'interpiele di questo sparafutto con picchiaduro a scorrimento orizzontale o dove vedete la sals con un bel po' di cattivi, quindi è fortunato che può raccogliere armi extra lungo la strada. Molto divertente, specialmente se vi è piaciuto l'originale.

IMAGE FIGHT Irem

Questo è uno sparafutto a scorrimento verticale (in parallasse) visto dall'alto con il giocatore che controlla un'astronave che affronta nemici aerei e postazioni a terra. C'è la solita storia delle armi extra da raccogliere ed è estremamente giocabile ed irresistibile. Potrà forse diventare un successo come *R-Type*? Certo è possibile...

WONDER BOY III - MONSTER LAIR Sega/Westone

La serie del carino personaggio animato, clone di *Mana Bros*, continua con questo gioco per uno o due giocatori. La novità di questa ultima puntata è la capacità di unire le lauze, alla *Head over Heels*, per sconfiggere i grandi cattivi. Piacevole se amate questo tipo di gioco.

THUNDERCROSS Konami

Sulla falsariga di *Salamander*, *Nemesis* e *Vulcan Venture* ecco questo sparafutto a scorrimento orizzontale per uno o due giocatori. Distruggete le ondate di alieni aviotrasportati - alcuni dei quali si muovono dal fondo al primo piano - e lasceranno dietro un simbolo di arma extra.

Sparate al simbolo per visualizzare alternativamente le armi disponibili o prendete quella che più vi piace. Caspita! Ne avrete proprio bisogno di armi extra quando vi trovate di fronte ai guardiani di fine livello.

CHELNOV - ATOMIC RUNNER Data East

La stai di questo sparafutto a scorrimento orizzontale è uno sprite alla *Impossible Mission*. L'animazione dei salti sopra i bottoni, delle capriole sulla testa dei cattivi e di altre acrobazie necessarie per collezionare le armi extra è superba. È molto bello da vedere, ma non è niente di veramente speciale.

Uggete prima di immergervi nello spafuttolo del terzo livello del round. In questa fase userete gli occhi a raggi X per superare una tempesta di melecanti. Se sopravvivete e distruggerete il guardiano di fine livello, vi ritroverete in un'altra città, per un'altra sfida. Ogni volta che Superman viene colpito, la sua barra di energia si riduce di un poco, ma è sempre possibile fare rifornimento distruggendo le casse e i bidoni della spazzatura che scorrono sullo schermo e raccogliendo i rettangoli azzurri che ne fuoriscono. Oltre alla semplice forza delle mani e dei piedi, disponete di un'arma extra: il super-raggio laser. Se tenete premuto il pulsante "pugno", il vostro braccio diventerà sempre più incandescente. Più lo tenete premuto, più il raggio laser diventa potente: a questo punto prendete la mira e rilasciate il pulsante per abbattere i cattivi. Nonostante la grafica grandiosa e gli avversari decisamente tosti, Superman non è un granché. È ripetitivo, anche per un coin-op, per essere veramente coinvolgente.



Il secondo livello a scorrimento verticale: Superman è pronto per l'azione.



Gli occhi a raggi X vi torneranno utili per la distruzione dei guardiani di fine livello.

BIRDIE-TRY ● Data East



Leaderboard della US Gold rimane sempre la migliore simulazione di golf su computer. Quelli che hanno provato il gioco hanno avuto due reazioni: o se ne sono innamorati, altri hanno detto che è quasi come giocare dal vivo, oppure ne sono rimasti disgustati. Di fronte a opinioni così opposte, la Data East, producendo una simulazione di golf su coin-op, ha fatto quello che molti giudicherebbero una stupidata e molti una mossa coraggiosa: una stupidata perché dai giochi arcade ci si aspetta che siano carni, umorosi, irresistibili nel breve periodo e mangiasoldi. Perché coraggiosa? Perché la formula coin-op vincente è nota e quasi tutti i coin-op rientrano in una delle poche categorie standard, ma è incoraggiante vedere una società psichiatra e discostarsi così tanto dal solito scenario per tentare qualcosa di originale. Allora, come funziona il gioco? Innanzitutto, ci sono 18 buche. Il golfista è visto dall'alto e lo schermo è quasi del tutto occupato dalla veduta in primo piano del passaggio circostante, mentre sulla destra è visualizzata la veduta aerea della buca. Prima di tirare la palla, dovete selezionare una mazzetta, tenete conto della direzione del vento e decidete se volete colpire la palla di top spin (in modo che la palla continui a correre) oppure di back spin (per schiacciare il rimbalzo). Poi non dovete far altro che allineare il vostro giocatore, premere il pulsante per decidere la potenza del colpo e stare a guardare il risultato. Non c'è un sistema delle vite, ma se ve la prendete il colpo comodo il giocatore non riuscirà a fare che un magro tiro e il numero di palline che avete a disposizione per completare il gioco è limitato. *Birdie-try* è molto divertente e se siete sempre stati diffidenti nei confronti delle simulazioni, non dovete far altro che provare... è incredibilmente irresistibile.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK?

La Rare Ltd non è la sola a lavorare ad una nuova macchina coin-op dedicata (vedi Noltze, K2). Al momento in cui state leggendo, la Rainbow Games - consociata della grande società di programmazione tedesca dovrebbe aver terminato tre livelli di *Dark Chamber*, il primo gioco arcade che la società sta scrivendo utilizzando la nuova scheda madre Pluto. Con un po' di fortuna la macchina dovrebbe arrivare in Italia entro la fine dell'anno: il titolo del gioco può anche cambiare, non la tecnologia. Il sistema offre 128 colori per linea di scansione e per campi di gioco con una risoluzione fino a 640x480 pixel. È possibile

muovere fino a 50 milioni di pixel al secondo e, per aiutare il programmatore in questo compito, è disponibile un'opzione zoom da hardware. Tutta questa attività della scheda è controllata da un processore a 32-bit.

Le prime versioni di *Dark Chamber* viste in fase di sviluppo nel Quartier Generale della Rainbow Games a Dusseldorf appaiono promettenti: la grafica è realizzata da Celal Kandemiroglu su un PC VGA con DPant e benché solo una minima parte del gioco fosse funzionante quando eravamo lì noi, siamo rimasti impressionati da quello che c'era di pronto.

La storia incentra su

Dark Chamber - più avanti nel Livello Test Incontrate Omisly, la creatura a forma di uovo: delle laccie sembra un po' scontata. Sperisglj ed esploderà riuscendo un groviglio di serpenti verdi.



un principe che si imbatte in una missione per salvare la sua principessa, una missione che si svolge attraverso otto livelli ciascuno dei quali contiene dieci nuovi alieni. Usando degli occhi magici che tiene nei palmi delle mani, il principe inizialmente spara colpi singoli, ma lungo il cammino può raccogliere un bel po' di armi extra, tra cui laser arcobaleno ultra potenti, bombe in stile *Defender*, span doppi e Impl e stella shunkan a boomerang. Se si raccolgono quattro teiere (sl, teiere) e poi si prende un vassoio da the si attiva una bomba smart che ripulisce l'intero schermo, c'è poi un drago verde che attira il fuoco dei li alieni oltre ad una



Dark Chamber - un "boxetto" di un guardiano di line livello. Il supereroe ha attivato lo schermo di fuoco e sta ruotando dentro una palla di fuoco.

'calamità aliena' che può essere lanciata per lo schermo così da distrarre i nemici.

Il gruppo che sta scrivendo il gioco ha creato un nuovo linguaggio di programmazione ADL (Alien Description Language, linguaggio di descrizione degli alieni) che consente agli alieni di modificare le loro traiettorie di volo a seconda di dove vi trovate nel

campo di gioco e di quali armi extra dispone. Inizialmente degli alieni moltissimi.

Heiko Schröder, che ha disegnato l'hardware e sta scrivendo il software è un programmatore di 16-bit, quindi la Rainbow Arts non dovrebbe avere troppe difficoltà a produrre le versioni da casa dei cinque giochi arcade che hanno in programmazione.



Dark Chamber - quel gigantesco alloro marrone schizza fuori da quel cospo per aggredire il nostro eroe: non è uno dei dieci nuovi alieni di quel livello, ma la parte

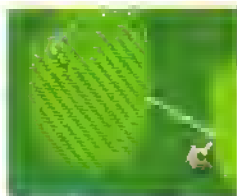
Dark Chamber - un altro livello: questa volta con dei cristalli sullo sfondo. L'eroe sembra morire tre i mostri.



Dal tee delle buche 7. Riuscirà a superare il corso d'acqua e a raggiungere il fairway?



Quasi - bene, ha superato l'acqua, ma la posizione non è buona.



Ma che scalogne: forse dando più top spin, la pallina sarebbe andata sul green.

Ecco! finalmente: mandato in buca e chiudete con un solo tiro sopra il per.



KLASSIFICA

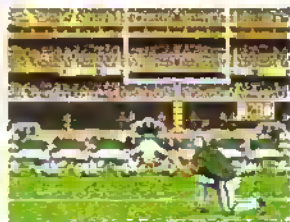
a cura della redazione di K

- 1 **ULTIMA V** Origin
- 2 **CARRIER COMMAND** Rainbird
- 3 **NEUROMANCER** Electronic Arts
- 4 **TOTAL ECLIPSE** Incentive
- 5 **BOMBUZAL** Imageworks
- 6 **TETRIS** Mirrorsoft
- 7 **PACMANIA** Grandslam
- 8 **BATMAN** Ocean
- 9 **EMLYN HUGNES SOCCER** Audiogenic
- 10 **F18 INTERCEPTOR** Electronic Arts
- 11 **ELITE** Firebird
- 12 **BARBARIAN II** Peleco
- 13 **FERRARI FORMULA 1** Electronic Arts
- 14 **FISH** Rainbird
- 15 **DUNGEON MASTER** Mirrorsoft
- 16 **SERVE AND VOLLEY** Electronic Arts
- 17 **LOMBARD RAC RALLY** Mandarin
- 18 **ISS** Electric Dreams
- 19 **PURPLE SATURN DAY** Infogrames
- 20 **SPEEDBALL** Imageworks

Questa Klassifica è stata realizzata con un microquestionario nazionale. Non è stata una classifica di vendita o delle vendite ma semplicemente una Top 20 che tiene conto sia della qualità dei giochi che quanto occorrono nei computer nei vari momenti di pausa. Con poco si tenta che fotografare e analizzare il tagliando e spedirlo alla nostra redazione. P. via Anale 2 20154 MILANO

PROVE SU SCHERMO

Salvi in zona Cesarini! L'arrivo di DUNGEON MASTER per Amiga ha evitato un PROVE SU SCHERMO senza K-GIOCHI! Questo comunque non significa che l'industria del software sia vitale, anzi sembra proprio caduta in una fase di depressione post-natalizia. Gran parte dei giochi migliori sono stati messi in circolazione prima di Natale, durante il miglior periodo dell'anno per quanto riguarda le vendite.



Nonostante ciò ci sono dei grandi giochi per passare questi ultimi pomeriggi invernali. TV SPORTS FOOTBALL è il primo della serie di giochi sportivi della Cinemaware ed è anche un gran bel gioco di football americano.

Se siete alla ricerca di sfide intellettuali dopo l'indigestione natalizia di giochi arcade allora date un'occhiata a REBEL CHARGE AT CHICKMAUGA. È l'ultimo war game della SSI, ambientato nel bel mezzo della Guerra Civile americana.

È un buon mese anche per gli amanti della velocità: CRAZY CARS II, WEC LE MANS e LED STORM superano tutti i limiti di velocità. Quindi non statevene ti

seduti col treno a mano tirato: scaldate il motore e mettetevi a leggere.



I K - V O T O

COME VENGONO CALCOLATI...

Le domande che ci si fa prima di comprare un gioco sono: mi piacerà?, e per quanto tempo? Date un'occhiata al nostro medio sistema grafico, chiamato CIP (Circuito d'Interesse Previsto), e avrete le risposte a quelle domande. La curva di un bel gioco arcade parte molto in alto e poi scende parallelamente alla parete d'interesse; un ottimo gioco-rompica può andare avanti per mesi - ma quando risolve il gioco la curva precipita; i complessi giochi di strategia possono avere estrazioni iniziali, ma prendono quote quando cominciate ad entrare nei meccanismi del gioco. Per quanto riguarda i bidoni - parzone bassi, restano bassi o possono soltanto andare giù.

Una volta che sapete quanto il gioco può tener vivo il vostro interesse, non vi resta che guardare il KAPPA-VOTO, che è

calcolato in base all'area delimitata dalla CIP. Più l'area è grande, più il gioco è bello. A questo e giungono i nostri esclusivi fattori: il Fattore CI, Quoziente d'Intelligenza (farà esorcitare il cervello?), e il Fattore Gioco, una misura di quanto è immediatamente giocabile e divertente. E, naturalmente, non mancano i giudizi sulla Grafica o il Sonoro... per TUTTI i computer per cui il gioco è disponibile.

PERCHÉ CI POTETE CONTARE...

Le recensioni sono realizzate dalla redazione di ACE (Advanced Computer Entertainment), una delle migliori riviste inglesi del settore. La squadra di sensori è formata da gente in grado di coprire una vasta area del divertimento elettronico. Andy Wilton se la cava sia con le smart bomb che con gli scacodimali. Andy Smith non riconoscebbe un esadecimale da un buco nel muro, ma dettò un joystick e vi spazza via qualunque

aleno. Rod Lawton preferisce ragionare con gli alieni e poi sparargli. Bob Wade (ex-Personal Computer Games, Zap/64 e Amstrad Action) ha giocato più giochi di quanto una persona sana dovrebbe fare. Graeme Kidd ha un'esperienza di giochi elettronici grande quasi quanto la circonferenza della sua vita (ha scritto per CRASH, The Games Machine, Your Sinclair e The One. Due tutto).

Ai joystick-maniaci d'oltre Manica si affianca il nostro team che ormai da quasi una decade prova, gioca e si diverte davanti allo schermo di un computer.

Ciascun gioco delle pagine seguenti è stato visto da tutti loro. Poi confrontano le note, esprimono diversi pareri, e solo allora decidono chi avrà la responsabilità di mettere tutto per iscritto. Quello che segue, quindi, è un verdetto definitivo sul software di questo mese.

K-GIOCO

DUNGEON MASTER *Mirrorsoft*38

RECENSITI

BASEBALL <i>Nintendo</i>	40
CRAZY CARS II <i>Titus</i>	26
CUSTODIAN <i>Hewson</i>	35
DARK FUSION <i>Gremlin</i>	36
DEF CON 5 <i>Cosmi</i>	47
DENARIS <i>Rainbow Arts</i>	34
DRAGON NINJA <i>Imagine</i>	29
DYNAMIC DUO <i>Firebird</i>	28
FAST BREAK <i>Accolade</i>	44
GALACTIC CONQUEROR <i>Titus</i>	47
GI HERO <i>Firebird</i>	35
NELL BENT <i>Novagen</i>	47
NYPERDOME <i>Exocet</i>	42
KD SOCCER MANAGER <i>Cognito</i>	45
LAST DUEL <i>Capcom</i>	36
LED STORM <i>Capcom</i>	33
MANHATTAN DEALERS <i>Silmarils</i>	32
MOTOR MASSACRE <i>Gremlin</i>	45
MUNSTERS <i>Again Again</i>	30
NIGHT HUNTER <i>Ubisoft</i>	39
NO EXCUSES <i>Arcana</i>	47
OPERATION NORMUZ <i>Again Again</i>	42
QUESTION OF SPORT <i>Elite</i>	44
RACK'EM <i>Accolade</i>	46
RAMBO II <i>Ocean</i>	45
R. CHARGE AT CHICKAMAUGA <i>SSI</i>	37
SKATEBALL <i>Ubisoft</i>	28
SPITTING IMAGE <i>Domark</i>	46
TIGER ROAD <i>Capcom</i>	46
TITAN <i>Titus</i>	45
TOP GUN <i>Nintendo</i>	40
TRANSPUTOR <i>Actual Screenshots</i>	30
TURBO TRAX <i>Microdeal</i>	44
TV SPORTS FOOTBALL <i>Cinemaware</i>	26
VICTORY ROAD <i>Imagine</i>	46
WANTED <i>Infogrames</i>	32
WEC LE MANS <i>Ocean</i>	31

SUPPLEMENTO

NUOVE VERSIONI60
Due pagine di nuove versioni con il giudizio per il vostro computer.

GIOCHI ECONOMICI58
Panoramica degli ultimi giochi economici.

TRICKS N'TACTICS50
I migliori trucchi per battere i migliori giochi.

PROVE SU SCHERMO

CRAZY CARS II

TITUS è finalmente sulla strada giusta?

NONOSTANTE la fedeltà accogliente della stampa il primo titolo europeo della Titus Crazy Cars, aveva venduto abbondantemente. Questo è presumibilmente il motivo dell'uscita di questo perfezionato seguito. Simile nello svolgimento ai suoi predecessori Crazy Cars 2 ora propone un accattivante Ferrari F40 manovrabile con il mouse o il joystick o la tastiera. Lo scopo è quello di attraversare

Utah, Colorado, Arizona e New Mexico, per smascherare una banda di poliziotti conosciuti che gestisce un racket di macchine rubate. Le strade che vengono percorse sono la riproduzione di vere strade e autostrade degli Stati

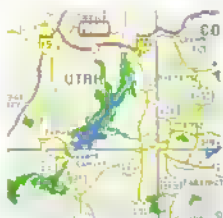
Uniti di cui è inclusa la mappa che deve essere seguita attentamente per raggiungerle. La tappa chiave in ogni stato. I raccordi stradali permettono di guidare la vettura su corsie separate che poi si distaccano dalla strada principale. Qui è dove CC 2 si distingue dai giochi di guida precedenti: l'effetto è molto realistico e la necessità di pianificare il viaggio e di prendere le giuste deviazioni aggiunge una dimensione in più. Il viaggio attraverso gli stati è reso avvincente dai frequenti incontri con i poliziotti corrotti che col-

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	Fine Mese
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	Fine Mese
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

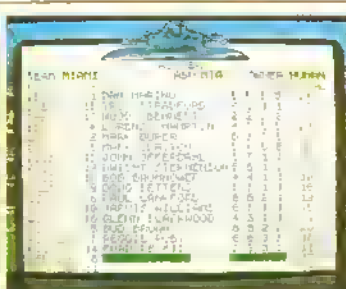
VERSIONE ST

Il viaggio è caratterizzato da un'assenza quasi totale di scenari (al contrario di *Out Run*), ma il gioco trae vantaggio dai pochi elementi visivi, che permette un'esecuzione più veloce e una rappresentazione più omogenea. Il movimento continuo della strada e della vettura e la ripinta stradale autentica, concorrono a costruire un ambiente pienamente credibile. Le sole critiche riguardano l'eccessiva sensibilità dei comandi e la mancanza di variazioni nel percorso fanno la simulazione del viaggio in autostrada è un po' troppo realistica!

GRAFICA 8 FATTORE QI 6
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 755



Un'autentica mappa dell'America occidentale può essere richiamata in qualunque momento per controllare la strada che si sta facendo.



TV SPORTS

CINEMAWARE in diretta dal Superbowl

"COACH credo di essermi rotto la gamba". Non fare il pappamolle, torna a giocare! Questa è la vita nel football americano. Fra i gladiatori degli anni Ottanta non c'è posto per i pusillanimi: o meno che non sia un gioco su computer se ve ne state al sicuro dietro la vostra tastiera, non ci sarà bestione che potrà avvicinarvi. Le simulazioni sportive sono un campo nuovo per la Cinemaware ma il gioco è stato creato con la stessa attenzione alla grafica e ai particolari che distingue i suoi lavori precedenti. Diversamente dalla maggior parte delle simulazioni di sport, questa è animata da una buona dose di humour. Prima della partita all'intervallo e quando meno ve l'aspettate compaiono degli schermi di presentazione con personaggi o situazioni strampatiche commentati televisivi, ragazze pop-poi, interviste dagli spogliatoi e immagini della lotta. Sono scene divertenti da vedere un paio di volte, ma poi è un bene che

ci sia la possibilità di saltarle. Nella Cinemaware Football League (CWL) sono presenti tutto e 28 le squadre della NFL con qualche cambiamento di nome e tutte possono essere comandate da altrettanti giocatori, se riuscite a trovare nei paragrafi 27 amici amanti di questo sport. Altrimenti il computer si occuperà di tutte le altre squadre e giocherà le loro partite quando è in corso il campionato di lega. Il modo migliore per cominciare è il modo di allenamento, poiché non è facile imparare ad essere abili in tutti gli aspetti del gioco. Diventati più chiaro chiamare gli schemi, passare corriere, difendere e calciare dopo che vi sarete impraticati sul campo d'allenamento. Non dovette essere un esperto di football per apprezzare l'azione di gioco. Il computer può essere lasciato agire da solo il che è bello da vedere e serve per imparare. Potete chiamare gli schemi e farli eseguire dal computer o fare l'opposto e cer-

(In alto) Il roster della squadra serve per modificare gli attributi dei giocatori.
(In mezzo) Tentativo di extra point, il difensore può saltare a cercare di bloccare la palla.
(In basso) Lo schermo per chiamare lo schema dà anche le informazioni relative alla partita (in alto) o illustra gli schemi offensivi che si possono chiamare.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	Autunno '89
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	Autunno '89
Non sono previste altre versioni.		

cono di far uscire di strada la F40. Anche i coraggiosi agenti di pattuglia sono infastiditi nel vedere una Ferrari sfrecciare a 200 miglia orari e quindi fanno del loro meglio per fermarla. Collisioni con altri veicoli, con cartelli,ampioni e indicazioni di carreggiata causano l'esplosione della Ferrari, con conseguente perdita di secondi preziosi. È anche fatale abbandonare la strada asfaltata se non vi si torna al più presto. Tutte le informazioni sulle prestazioni della vettura, sul tempo trascorso e sulle deviazioni sono mostrate su un display a LED nella parte superiore dello schermo. Il pannello di controllo vanta anche un radar che segnala i blocchi stradali alle deviazioni, permettendo di programmare un frettoloso cambiamento di rotta.

Oltre alle solite funzioni, the display a LED presenta un indicatore combinato direzione/timer che mostra alternativamente un timer più i numeri delle autostrade e le deviazioni possibili al prossimo incrocio; a segnalatore di radar che indica la distanza, la direzione di movimento e la posizione della più vicina sorgente radar (un'auto della Polizia); e un segnale visivo del funzionamento del segnalatore stesso.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Inizialmente molto bello, ma manca di varietà per poter interessare a lungo.



Il display digitale della Ferrari fornisce una messe di informazioni vitali per il successo della missione.

FOOTBALL

re di eseguire le chiamate del computer. Lo sportivo può anche giocare senza che la guardate se in precedenza avete disposto le cose perché ciò avvenga.

Ogni giocatore ha quattro attributi: velocità, forza, mani e agilità. A ciascun giocatore possono essere assegnati dei punti, la maggioranza dei quali andranno ai giocatori e agli attributi considerati più importanti. I punti non vengono assegnati a tutti i giocatori ma soltan-

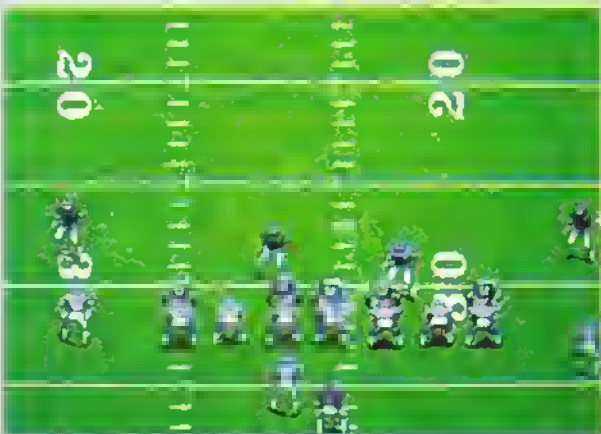
to a quelli principali: quarterback, ricevitori, calciatori, mediani e principali difensori. Sul campo, l'azione non potrebbe essere meglio di così. La parte più difficile del gioco, come nella realtà, è completare i passaggi. Se vengono eseguiti manualmente, ci vuole grande abilità nel tempismo e nella posizione. Fortunatamente questa abilità può essere acquisita gradualmente e non è necessaria per cominciare a giocare. TV S F è pieno di statistiche dei

VERSIONE AMIGA

La grafica di classe della Cinemaware e al meglio negli schermi di presentazione e di calcio, ma anche l'azione sul campo è ben rappresentata. C'è anche molta musica, effetti e parlato per soddisfare anche le orecchie. Lo scambio di dischi e minimo l'unico cambio essenziale è in caso di calcio piazzato o extra point.

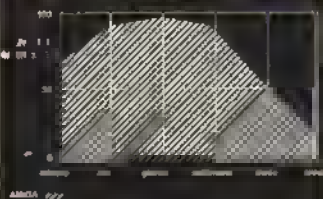
GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 892

migliori giocatori della lega in tutte le categorie possibili, comprese quelle personali e le statistiche per ciascun incontro. Il programma comprende penalti, time-out, fumble, intercetta, sack, punt e calci piazzati. L'azione e l'atmosfera del football americano non è facile da riprodurre, ma la Cinemaware ci è riuscita in modo superbo. Il gioco è facile da giocare anche per i principianti, seppure all'inizio non capiranno gran che, ma può mettere alla prova anche i giocatori più abili. Titolo ess. valido per gli capi della nalla lunca un pie



Il campo di gioco durante la partita. L'attacco si muove sempre dal basso verso l'alto.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Una presentazione mozzafiato e tante azioni da fare, ma può essere difficile per i principianti.

PROVE SU SCHERMO

SKATEBALL

La UBI SOFT gioca duro

SECONDO la Ubisoft questa è pura violenza sul ghiaccio e in effetti questo gioco per uno o due giocatori ne ha in abbondanza di entrambi. Lo scenario è semplicissimo: una pista di ghiaccio rettangolare con due porte, una palla e due squadre di due giocatori ciascuna: uno è il portiere, l'altro, che comanderete voi, cerca di infilare la palla nella rete dell'avversario. Cinque gol e avete vinto.

Dopo una partita, che è senza limiti di tempo, si ricomincia su un'altra pista. Ad ogni livello, aumenta il numero degli osta-

coli: pilastri contro cui schiantarsi e buche nel terreno che inghiottono il giocatore se non le supera con un salto. C'è anche la possibilità di scivolare inesorabilmente in una botola o di cadere su una delle enormi palle ghiocciate sparse a caso sulla pista nei livelli successivi. Naturalmente, potete cercare di urtare l'avversario e consegnarlo allo stesso destino.

Ma in cosa consiste il gioco? I due personaggi pattinano sullo schermo cercando di scontrarsi l'uno con l'altro, facendo perdere l'equilibrio all'avversario per rubargli la palla (che va automaticamente nella direzione verso cui è rivolto il giocatore) e poi calcarla nella porta avversaria. Se perde un giocatore, viene subito sostituito da un altro che giocherà finché non sarà eliminato, non avrà fatto fuori l'altra squadra o non terminerà la serie di partite. Se perde tutti e tre i giocatori, finisce il gioco.

Controllare il pattinatore non è facile e nei livelli successivi le piste si fanno micidiali. Questo però non fa che accrescere il divertimento, soprattutto nell'opzione per due giocatori.



(Sinistra) Aargh! Uno dei vostri giocatori è scivolato verso le porte.

VERSIONE SPECTRUM

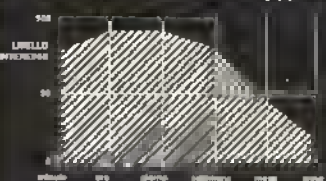
Lo scorrimento è a volte anche l'animazione, sono un po' i scatti. L'azione di gioco è, comunque, grandiosa e dovete faticare per riuscire a staccarvi dal video.

GRAFICA 7 FATTORE GI 3
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 743

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'opzione per due giocatori aumenta l'interesse.

DYNAMIC DUO

FIREBIRD gioca in coppia

NON sono Batman e Robin, ma un nano e un'antaria a formare il duo di questa avventura dinamica a scorrimento orizzontale per uno o due giocatori.

Lo scopo del gioco è quello di introdursi nella Casa delle Tenebre e cercare i dieci pezzi di una chiave, assemblarla, trovare la Stanza dei Calcoli e, si spera, fuggire i vari pezzi della chiave sono nascosti in bauli che solo il nano può aprire, ma poiché questo

Sdoppiando il duo potrete cercare la casa molto più velocemente.

non è veloce come l'antaria, bisogna dividere i loro compiti: mandare in giro l'antaria alla ricerca dei bauli e poi chiamare il nano per aprirli. Purtroppo per passare da un piano all'altro della casa la coppia deve essere unita, quindi non potete utilizzare solo un personaggio per risolvere il gioco. Quando trovate un pezzo di chiave, viene raccolto automaticamente, e man mano che li raccogliete, spariscono le Stanze dei Calcoli "fantasma". Quando avete raccolto tutti e dieci i pezzi, apparirà la vera Stanza dei Calcoli.

Lo schermo è diviso in tre settori. Quello in alto entra in funzione quando state comandando un personaggio nell'opzione ad un solo giocatore o quando i due personaggi sono insieme. Il secondo settore visualizza il secondo personaggio quando la coppia è separata oppure una piccola mappa

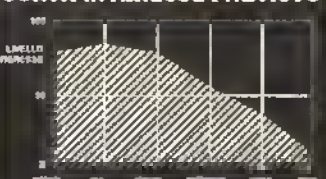
PIANO DELLE USCITE

SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE

della casa ripartente vari oggetti e porte quando la coppia è unita. La parte inferiore dello schermo visualizza il punteggio o il numero dei pezzi di chiave raccolti. Naturalmente ci sono ostacoli che tentano di ostacolare il vostro cammino, soprattutto la Morte che vi osserva continuamente e può comparire in qualsiasi momento: se pesca a locca uno dei vostri personaggi, siete finiti.

Dynamic Duo è un gioco divertente e, anche se non è facile farci la mano, può essere un'avventura dinamica molto coinvolgente, soprattutto se giocato in coppia.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un semplice arcade adventure, che è al meglio quando è giocato con un amico.

VERSIONE AMSTRAD

I graziosi personaggi e gli sfondi sono ben colorati. Non eccelle in alcun particolare, ma è divertente, soprattutto nell'opzione per due giocatori.

GRAFICA 8 FATTORE GI 4
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 544





Level 1: Ninja blu e cani in stile Green Beret sono alcuni dei numerosi nemici.



Level 3: Giù nelle fogne e Bad Dude ci è dentro fino alle caviglie.



Level 4: BD con uno splendido 'power-kick' terrorizza i nemici.

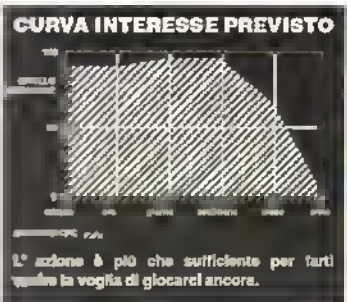
BAD DUDES VS DRAGONNINJA

l'orda della OCEAN

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c - L25000d	USCITO
C64/128	L15000c - L18000d	IMMINENTE
IBM PC	IN PREPARAZIONE	

VERSIONE AMSTRAD
Dragonninja per Amstrad non potrebbe essere meglio di così. La grafica è ad alta definizione e a colori e ha catturato l'entusiasmo dell'arcade; è completa di scorrimento parallaxico e di una moltitudine di sprite. Come era da prevedersi, il suono non vale altrettanto, ma basta per riprodurre il rumore di un pugno in faccia.

GRAFICA 9 **FATTORE OI 3**
AUDIO 2 **FATTORE GIOCO 8**
K-VOTO 856



L'ULTIMISSIMO di una lunga serie di conversioni di arcade di arti marziali giapponesi è *Bad Dudes vs Dragonninja* della Imagine, tratto dal popolarissimo coin-op della Data East.

Uno dei *Bad Dudes* del titolo si lancia alla ricerca del mitico *Dragonninja*, una slottinata creatura con il corpo di uomo e la testa di drago (che sia una pestola sovietica?). La bestia bene infata il 'Presidente Romano' in ostaggio nelle sue prigioni sotterranee e in un incauto attacco di solidarietà, il *Bad Dude* parte per liberare l'attiere più potente dell'emisfero occidentale. La missione porta *Bad Dude* ad aprirsi la strada combattendo attraverso otto livelli: da una città alla sommità di un autocarro in movimento, dalle fognature a una foresta, in cima a un treno in corsa, in una miniera sotterranea e infine nei due livelli del complesso di *Dragonninja*. Qui ha luogo il duello finale in cui *Bad Dude* combatte contro la bestia stessa su pattini del suo elicottero. *Ninja* ha sguinzagliato quattro tipi di sicari che cercano continuamente di fare la pelle a *BD*, consumandogli energia ogni volta che lo colpiscono. Alla fine di ogni livello troverete - sorpresa! - un guardiano di tale livello, ognuno con un proprio metodo di attacco che deve essere sconfitto prima di passare alla scena successiva. *Bad Dude* si difende con pugni e calci ma può anche morire e cedere a mezz'ora e

ca super-pugni, liquidando in massa gli assaltati. Quando i suoi nemici in pigiama nero mordano la polvere, lasciano andare a volte delle armi che *BD* può raccogliere. In questo modo la sua armatura può arricchirsi di un pugnale e di stelle *Ninja*. Può anche trovare energia o tempo supplementari. *Dragonninja* è una realizzazione molto competente dell'originale ed anche divertente, allo stesso modo di *Green Beret*, *Renegade* e simili. Certo, è un po' lento, ma il progresso costante provoca un forte stimolo a riprendere daccapo il gioco, forse non sarà uno dei migliori giochi di combattimento, ma è sicuramente ben costruito ed estremamente appassionante.

(Sotto) *Bad Dude* salta per evitare il secondo guardiano di fine livello. Notate il tipico ciuffo e banana de rende.



AFFINITA' ARCADE
 Manca purtroppo l'opzione per due giocatori dell'originale; per il resto gli è molto vicino.

PUNTEGGIO COIN OP 7

THE MUNSTERS

La mostruosa licenza della AGAIN AGAIN

FANTASMI, spiriti maligni e oggetti che sbattono nella notte sono cose normali nella casa dei Munsters, dove l'Again Again ha ambientato questa avventura dinamica. Trasformare un

senal televisivo di successo in un buon videogioco è un'impresa ardua per una società così giovane - ci sono riusciti?

Questa è la risposta. Nel gioco interpretate la parte di Lily e dovete salvare Marilyn (l'unica persona noi male della famiglia) dalle grinfie del vecchio Nick. Per far ciò dovete partire dalla casa dei Munsters e girare per le stanze alla ricerca di oggetti da raccogliere e di cattivi da distruggere che stanno a guardia delle uscite/entrate di altre locazioni. Siete 'armati' di una gamma illimitata di incantesimi da usare al meglio per distruggere le orde di fantasmi che sbucano volando dai muri. Il contatto con i fantasmi drena il vostro livello d'energia, tuttavia la loro distruzione comporta un bonus di punti e un aumento del vostro

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c	USCITO
MSX	L18000c	USCITO



Lily in giro per il giardino. Fortunatamente il suo livello d'energia è ancora alto, ma quegli zombie continuano ad uscire dal terreno. Toccate una zombia, e l'energia scenderà rapidamente.

VERSIONE SPECTRUM
Sprite e sfondi sono OK, e in alcuni punti l'animazione è ottima. Il motivo del titolo è carino ma non è gran che in quanto ad effetti sonori. Un arcade adventure giocabile anche se un po' datato.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 607

VERSIONE ST
Gli sprite e i fondi sono belli, l'animazione, a volte, è ottima. La musicella del titolo è piacevole, ma non ci sono pochi effetti sonori. Un'avventura dinamica giocabile, anche se un po' datata.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 613

potere magico: una bottiglia nella parte alta dello schermo si riempie man mano che il potere aumenta. Contro qualche cattivo non bastano i semplici incantesimi: prima bisogna raccogliere gli oggetti giusti. Again Again ha capito l'atmosfera del serial televisivo, ma lo stile del gioco è vecchio e non resisterete attaccati allo schermo a giocare per molto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gioco vecchio stile ma ben realizzato.

TRANSPUTOR

GRL fa cadere mattoni

BELLA l'idea, vergognosa la realizzazione. Proprio quando tutti credevano che fosse giunto il momento di accantonare i giochi di palle e racchette, la GRL si è presentata con un prodotto che non è niente più di un semplice rifacimento del loro mediocre gioco per 8 bit, *Ballbreaker*.

Invece della classica panoramica aerea dell'azione, viene offerta una prospettiva 3D isometrica. *Knightmare* si misura con *Breakout*. La racchetta si muove lungo il lato destro dell'area di gioco e la palla rimbalza su blocchi solidi che se colpiti, esplodono. Ovviamente, la parete vicina alla racchetta

è invisibile. Gli effetti sonori e il parlato digitalizzato allentano l'azione e nelle pareti, che si estendono sia verticalmente che orizzontalmente, si può trovare la tradizionale manciata di mattoni-bonus. Se vi annoiate a giocare i 32 schermi in sequenza, potete iniziare il gioco partendo da uno schermo a scelta.

VERSIONE AMIGA
Non fatevi ingannare dal titolo ultra tecnologico. La grafica penosa e i messaggi digitalizzati poco piacevoli (compresa una bella pernacchia quando la racchetta manca la palla ed esce dallo schermo), uniti ai comandi piuttosto scarsi, ne fanno un gioco poco gratificante e privo di giocabilità. Vale giusto il prezzo di un titolo economico, ma, a prezzo pieno, è un insulto per l'Amiga.

GRAFICA 3 FATTORE QI 1
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 202

Transputer un *Breakout* isometrico in 3D. Il genere è portato al suo illogico e ingiocabile estremo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gioco non molto longevo - solo l'estrema determinazione vi terrà impegnati per un po'.

(Destra) Amstrad - Un'auto del computer vi ha fatto volare. Sarà anche spacciata, ma vi esista parecchi secondi preziosi!

OUTRUN avrà anche avuto un successo strepitoso per quanto riguarda le vendite, ma a giudicare dalle lettere ricevute in redazione molti di voi - come noi - sono rimasti un po' delusi dalle versioni ad 8-bit del classico della Sega. L'auto si muoveva in modo poco convincente era lenta e rispondeva male ai comandi. Nascerà la Ocean a fare un lavoro di conversione migliore per Wec Le Mans?

La veduta è posteriore e leggermente superiore rispetto alla vostra macchina, la quale dovrà gareggiare in un circuito contro altre auto. Il circuito prevede tre posti di controllo e per progredire il giocatore deve riuscire ad arrivare ad ognuno di questi entro il tempo fissato. Se ci riesce, guadagna tempo



WEC LE MANS

OCEAN innesta la marcia più alta

extra per raggiungere il posto successivo. Fatto il giro, dovrà ricominciare tutto da capo finché non avrà completato i quattro giri della pista. I comandi sono abbastanza semplici: acceleratore (freccia sinistra destra) e freno (freccia facile). Invece, evitate gli

ostacoli che si incontrano sul percorso e le altre macchine in corsa. Una volta imparato il percorso avvertirò meno problematico. Inviare la strada o almeno lo diventerebbe se il traffico non aumentasse man mano che si procede e siccome aumenta non dovete stupirvi se vi troverete a zigzagare tra gruppi

di addirittura quattro macchine. Fa piacere vedere che non sempre il computer è un pilota esperto anzi uno dei maggiori problemi sarà proprio quello di evitare macchine guidate dal computer scattantesi tra di loro e ribaltarsi. Se le tamponate cominciate a rotolarsi su voi stessi perdendo tempo prezioso per ripartire e acquistare velocità.

Quello che Out Run non aveva e quello che rende giocabile e appassionante Wec Le Mans, è il modo in cui la macchina risponde ai comandi e l'impressione di velocità. La Ocean è riuscita a fare bene entrambi e anche se il gioco non presenta molto di nuovo è veramente piacevole da giocare e terrà desta il vostro interesse per mesi.

AFFINITÀ ARCADE

La conversione non potrebbe essere più fedele. Mancano alcuni particolari ma l'ingrediente principale, l'azione di gioco è stata catturata.

PUNTEGGIO COIN-OP 8

VERSIDNE AMSTRAD

Anche se sono stati usati solo quattro colori e gli effetti sonori non sono niente di speciale, questa versione è unica per il modo in cui si muove la macchina e per lo scivolamento veloce e fluido.

GRAFICA 8 FATTORE Q1 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 841

VERSIDNE SPECTRUM

È esplorata come ci si aspetterebbe da una versione Spectrum, e questo vale per gli effetti sonori. Lo scivolamento è più veloce rispetto all'Amstrad, e crea una maggiore impressione di velocità. Non troverete macchine del computer che si incontrano l'una con l'altra, e quando tamponate non volate a rubie. È comunque giocabile ed eccitante, e i fans del computer di guida non rimarranno delusi.

GRAFICA 8 FATTORE Q1 2
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 832



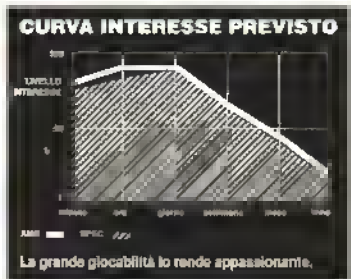
[Sopra] Amstrad - Le auto del computer spesso entrano in collisione e vanno in testa coda. Fate attenzione ai gruppi di auto.

[Sotto] Spectrum - Il tempo sta finendo e non si vedono posti di controllo. Provalte a superare l'auto all'esterno. Se la urtate perderete ogni possibilità di raggiungere il punto di controllo.



PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L.390000	IMMINENTE
AMIGA	L.250000	IMMINENTE
SPEC 128	L.160000	USCITO
AMSTRAD	L.180000 • L.250000	USCITO
C64/128	L.180000 • L.250000	IMMINENTE
IBM PC	Da decidere	



WANTED

Cacciatori di taglie con la INFOGRAMES

VERSIONE AMIGA

I vivaci effetti digitalizzati creano un'atmosfera piacevole. Lo scenario e i personaggi, però, sono spesso piatti e sicuramente non sono lo stalo del farle nel campo degli sparatutto.

GRAFICA 5 FATTORE OI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 656

VERSIONE ST

Niente effetti digitalizzati, ma la grafica è buona quasi quanto quella dell'Amiga e l'azione di gioco è la stessa.

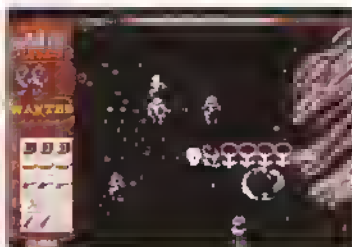
GRAFICA 5 FATTORE OI 1
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 644

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L34000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

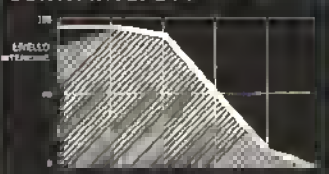
I GIOCHI di sparatorie sono nati con i coin-op e le console e l'anno scorso hanno fatto un grande ritorno con Gunsmoke, lo sparatutto a scollimento verticale a cui Wanted assomiglia in modo più che casuale. Quattro banditi a piuttosto quattro guardiani di tinte livello devono essere trovati e uccisi. Durante il cammino, trovate più sicari di quanti non ne vengano fatti fuori in un film di Sam Peckinpah. Non mancano pericoli come macigni e bombi che rotolano per lo schermo schiacciando nel tango dell'Arkansas i cacciatori di taglie.



Amiga: Sparate ai barili e appariranno i buoni. La tabella in basso a sinistra mostra gli oggetti attualmente in uso.

L'armamentario è nettamente superiore a tutto quello che poteva esserci nel West. La potenza di fuoco, la velocità e la portata di tiro possono essere accresciute raccogliendo gli oggetti che escono dai barili colpi. Attenzione: alcuni barili celano dei teschi maciati. Particolarmente utili sono i candelotti di dinamite che funzionano da bombe smart. Ci sono anche scudi per fermare i proiettili e cuori che regalano armi extra. Se venite uccisi, perdete le armi extra e sarà più difficile affrontare tutti i banditi in arrivo da ogni parte dello schermo che sparano all'impazzita nella vostra direzione. Di tanto in tanto, nel palazzo compaiono dei cecchini che fanno fuoco. L'unico modo di eliminarli è sempre sparargli addosso in diagonale. Il concetto di gioco non è proprio originale, ma è costruito meglio di Gunsmoke e offre abbastanza livelli da tenervi impegnati per un po' gli aspiranti pistoleri.

CURVA INTERESSE PREVISTO



All'inizio è piovuto caldo, ma poi si fa ripellivo.

MANHATTAN DEALERS

Lotta al crimine secondo la SILMARILS

GLI spacciatori di droga sono sempre stati rappresentati come dei tipi piuttosto sgradevoli e quelli di questo picchiarturo non



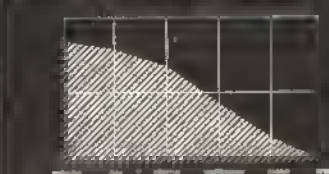
Harry si prepara ad affrontare un manico armato di sega a motore.

hanno eccezione. Siete nei panni dell'ispettore Harry un buon poliziotto che sa il fatto suo chiamato a scovare la banda di trafficanti di droga e a restituire la pace al quartiere. L'azione è vista lateralmente in pseudo-3D e il giocatore si trova a guidare Harry per le zone più malfamate di Manhattan cercando di mettere KO punk innocenti e pazzi dimitti di mologhe, ma soprattutto gli spacciatori stessi e una volta a terra è relativamente facile sempre stargli la droga. Lo scopo finale è quello di raccogliere una certa quantità di sostanze illegali, correre all'estremo destra dello schermo e farne un gran falo gettandola nel braciere appositamente approntato.

Fate tutto questo e potete passare alla banda successiva (la prima banda è quella dei trafficanti di cotone seguita da quella della cocaina e così via in ordine di tossicità). L'arco

di gioco rimane sempre la stessa più ogni banda man mano il numero e la varietà dei membri della banda. Se Harry viene colpito troppe volte, il suo indicatore di energia (situato sotto l'area di gioco principale) comincia a scendere inesorabilmente se raggiunge il fondo, Harry è fritto e dovete cominciare da capo. Il concetto del gioco non è nuovo e l'azione di gioco presenta alcune stranezze. Ad esempio è difficile fare in modo che Harry guardi nella direzione in cui camminate tanto che spesso è volentieri e meglio farlo camminare all'indietro. Una volta viste tutte le locazioni e scoperte tutte abbattute i cattivi la maledetta mone di gioco cancellerà il vostro entusiasmo nel giro di poco tempo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Carente in longevità.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPEC 128	In preparazione	
AMSTRAD	In preparazione	
C64-128	In preparazione	
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

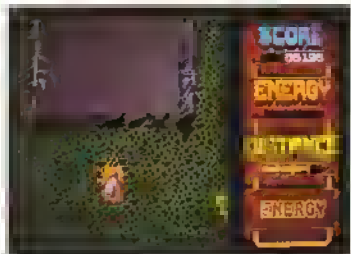
VERSIONE ST

Stondi colorati e ben dettagliati, buona anche l'animazione degli sprite. Purtroppo non offre abbastanza per tenere interessati a lungo e le stranezze dei comandi non sono certa d'aiuto.

GRAFICA 8 FATTORE OI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K VOTO 545



Spectrum - Una importante capsula d'energia vi passa accanto, ma non è possibile prenderla.



Atari ST - Saltate quell'interruzione nella sopraelevata. Sotto di voi il Mare di Corallo Verde.



Amiga - Siala andati a sballer contro una lesia dell'Isola di Pasqua nella sezione del Deserto di Rovine.

LED STORM

Il fulmine a ciel sereno della CAPCOM

SE state pensando a delle gigantesche nubi temporalesche che scrosciano tra i luminosi su una popolazione ignara scordatevi il LED del titolo sta infatti per Laser Enhanced Destructor, distruzione a colpi di laser. Ma poiché di distruzione ce n'è non poca con o senza laser dovremo assegnarci e darvi la verità.

LED Storm è l'ultima conversione targata US Gold di un gioco Capcom, in cui il giocatore si avventura da volante di un navigatore super-potente che sbucca per le nove regioni di un paesaggio futuristico alla volta di Sky City.

Il percorso è rappresentato da elementi quali autostrade, piste di terra battuta e vallate che scendono verticalmente sotto l'auto. La visibilità è continuamente ostacolata dal compare di altri utenti della strada quali autoveicoli, automobili e icone (probabil-

mente stanno vendicandosi di tutte le volte che sono state spacciate in Frogger), che se urtati fanno perdere il controllo all'automobile. Il percorso è reso ancora più difficoltoso dalla presenza di interruzioni nei latscenti cavalcavia superabili tramite rampe e di caratteristiche del terreno quali pozze ed abissi che devono essere evitati.

Anche a bordo ci sono problemi che assillano il pilota: l'energia è il fattore più limitante, ma è possibile fare rifornimento di energia e carburante raccogliendo le icone lungo il percorso.

Se raggiungerete il posto di controllo di alto livello prima che si esaurisca l'energia avrete accesso al livello successivo. Se fallite dovrete ricominciare daccapo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L.39000d	USCITO
AMIGA	L.39000d	USCITO
SPEC 128	L.18000 • L.25000d	USCITO
AMSTRAD	L.18000 • L.25000d	IMMINENTE
C64/128	L.18000 • L.25000d	USCITO
IBM PC	L.39000d	IMMINENTE

VERSIONE C64
 Un'alta superba conversione ardate dalla Software Creations (autrice di Bubble Bobble). Sono stati magicamente riprodotti tutti gli elementi del gioco originale fino allo scorrimento a parallasse della strada rendendolo così molto giocabile. Siamo praticamente tornati ai tempi di Spy Hunter, il gioco e comunque grandioso. Ottima anche la colonna sonora.

GRAFICA 9 FATTORE QI 3
AUDIO 9 FATTORE OIOCO 7
K-VOTO 816

VERSIONE SPECTRUM
 Nella versione Spectrum monocromatica manca purtroppo lo scorrimento in diagonale. Tale problema è aggirato, come nelle versioni ST e Amiga, con lo scorrimento laterale in grandi blocchi del percorso. Tenere la strada è impossibile soprattutto per le dimensioni ridotte dello schermo. Questo livello di difficoltà imposto artificialmente insieme ad altre peccche come ad esempio il rimanere "attaccati" al bordo della strada ne fanno l'unica versione da evitare accuratamente.

GRAFICA 8 FATTORE QI 3
AUDIO 3 FATTORE OIOCO 8
K-VOTO 405

AFFINITÀ ARCADE
 Eccezionale sul C64, decisamente minore nelle altre versioni. L'assenza del gioco, comunque rimane intatta.

PUNTEGGIO COIN OP 9

VERSIONE ST
 Grafica suggestiva con scorrimento veloce e incredibilmente fluido (non a parallasse). Soffre dello stesso movimento laterale dello Spectrum, anche se in grado minore. Eccezionale la colonna sonora, con il chip sonoro dell'ST che fa gli straordinari.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 7 FATTORE OIOCO 3
K-VOTO 645



C64 - Un disco volante vola sopra di voi, sganciando icone bonus. Se l'auto rossa in derapata riesce a rimettersi in carreggiata, potrà prendere uno scudo verde.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ci vuole un po' per imparare i percorsi e la cosa è fastidiosa finché non ci fanno progressi.

[Destra] Quel lizio continua a sparare missili radioguidati, ma se siete riusciti a prendere qualche arma extra e dovrete riuscire a liberarvne.

Di sparattutto a scartamento orizzontale ce ne sono così tanti che le li tuano dietro, ma questo, grazie alla sua grafica e alla sua azione di gioco, si distingue nettamente dal mucchio.

Il giocatore pilota un'astronave attraverso una serie di tunnel alieni. I tunnel cambiano ad ogni livello e non offrono scelte di percorso alternative: dovrete continuare a volare da sinistra a destra, distruggendo ondate di alieni che vi piombano addosso da ogni direzione. Altri alieni camminano lentamente sul fondo sparandovi addosso e, come se ce non fosse abbastanza, siete anche bombardati da postazioni a terra le quali non possono essere distrutte e quindi devono essere evitate.

In van livelli del gioco scorrono sullo schermo dei simboli che se raccolti, arricchiscono la vostra navicella di armi extra, fra cui una sonda che attacca al muso dell'astronave, fucile da scudo, raggi laser tri-direzionali e navicelle radiocomandate.

Tutto questo è indispensabile per superare i nemici più accaniti, come ad esempio i robot tipo Transformer che sparano missili radiocomandati, e i guardiani di fine livello. Ad ogni fine livello vi aspetta una sfida diversa: al primo troverete un gigantesco mostro da annientare, mentre al secondo dovrete affrontare una sfilza di alieni turbinanti che richiedono vari colpi per essere abbattuti. Alla fine del terzo livello vi aspetta un guardiano in guisa di serpente, che striscia per lo schermo spuntando colpi. È chiara la faccenda?

Restate dotati delle armi extra finché non perdetevi una vita: ma per fortuna non ce vuole molto tempo a ricostruirsi un certo armamentario dopo aver ricominciato (dall'ultimo punto di partenza, che non è mai troppo lontano).

Denaris è una bomba di sparattutto. Non aspettatevi in alcun modo di mettere alla prova il vostro cervello, ma il joystick e il ratino vi basteranno. Se sparattutto deve essere, questo è uno dei migliori.



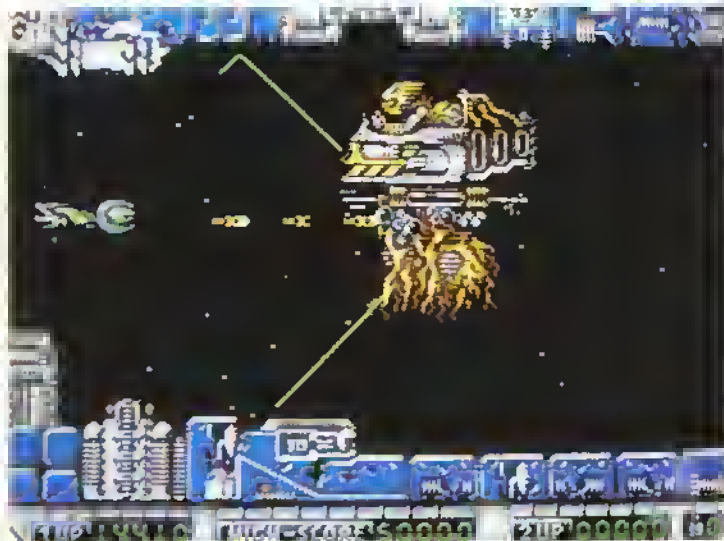
DENARIS

Sparare a tutta velocità con la RAINBOW ARTS



C64 - Il guardiano di fine livello-set. Anche con tutte quelle armi extra, vi accorgete che non è per niente facile abbatterlo!

[Sotto] Davanti al guardiano di fine livello-uno. Sparate senza fermarvi.



PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

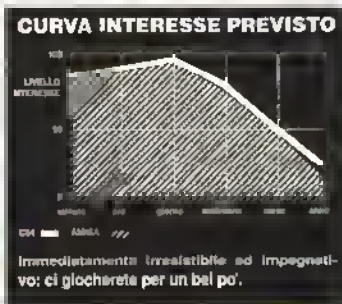
La grafica eccezionale, il sonoro e l'azione di gioco grandiosi concorrono a creare uno dei più irresistibili sparattutto che si sia mai apparsi da un bel po' di tempo. Ora quando avrete voglia di sparare un po' senza pensare a niente, sapete dove rivolgervi.

GRAFICA 9	FATTORE OI 1
AUDIO 7	FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 887	

VERSIONE C64

Completamente diverso dalla versione Amiga, rimane uno sparattutto a scartamento orizzontale, certo, ma gli "alieni" e le loro strategie di attacco cambiano totalmente. È comunque grandioso.

GRAFICA 9	FATTORE OI 1
AUDIO 8	FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 894	



CUSTODIAN

La HEWSON sta in guardia

MOLTO tempo fa quando lo Spectrum aveva ancora problemi di "dash di attributi" Chris Hinsley programmò Pyramarama e Revolution per sempre gli arcade adventure. Ora gli è stata data carta bianca sul 16-bit e insieme a Nigel Brownson ha prodotto l'ultimissimo spara-e-fuggi della Hewson.

Le tombe antiche, che sono luoghi corrotti, sono state invase da parassiti che stanno succhiando tutta l'energia.

Dovete raccogliere e distruggere i bozzoli e rispondere a numerosi attacchi alieni.

Ogni livello è un'ampia zona bidimensionale a scorrimento multi-direzionale in gran parte tempestata di ostacoli. Volteggiare da un punto all'altro dello schermo non è

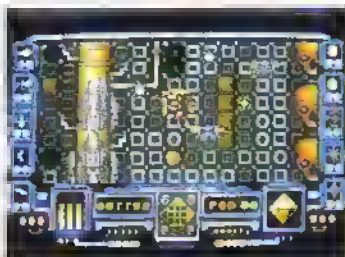
difficile ma c'è sempre un fastidioso nugolo di alieni a tenervi compagnia. Hanno dieci diversi schemi di comportamento quindi esistono dieci tipi di armi per affrontarli. Queste variano in potenza e nella direzione di tiro e ci sono anche bombe smart, missili teleguidati e torrette laser ad espulsione.

Le armi devono essere acquistate con i punti guadagnati nei silos. Con i punti si può pagare anche l'uso dei silos di teletrasporto ma questa perlomeno daranno in cambio energia. Una volta raccolto, il bozzolo deve essere portato in una camera speciale per essere crivellato di colpi. Se lo mancate, dovete raccoglierlo un'altra volta. Nel frattempo, il livello di energia della tomba scende sempre più il lavoro va quindi compiuto alla svelta.

Il gioco è tenebroso e illustrato deliziosamente. Non manca mai di sorprendere per la varietà delle armi e degli alieni incontrati. Non diventerà forse un classico ma ha i suoi grandi momenti.

VERSIONE AMIGA
Scorrevole fluida, stoffa deliziosa, alieni terribili ed effetti sonori meravigliosi. A volte è un po' difficile vedere quello che sta accadendo, ma in effetti questo è una caratteristica del gioco.

GRAFICA 8 FATTORE OI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 781



Amiga - voi siete quel cosino rosso svolazzante. Sulla destra, un bozzolo da cui stanno uscendo i parassiti (le sfere azzurre) che assorbono l'energia.

VERSIONE ST
Grafica e suono terribilmente vicini a quelli dell'Amiga e azione di gioco identica.

GRAFICA 8 FATTORE OI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 781

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
Versioni 8-bit in fase di sviluppo		

CURVA INTERESSE PREVISTO

AMIGA \$\$\$

È molto vario, ma non vi farà incoforti allo schermo a lungo.

GI HERO

FIREBIRD vi manda in missione di salvataggio

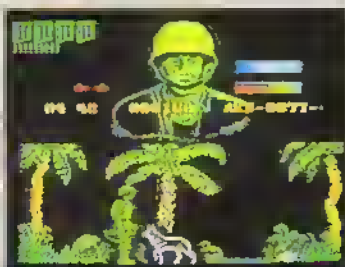
LE sple sono già una bella gatta da pelare in condizioni normali ma quando cominciano a passare ai nemici documenti rubati possono diventare delle vere mine vaganti. Quello che ci vuole in questo caso è un eroe qualcuno che non abbia paura di avventurarsi in territorio nemico per recuperare quei documenti. E quel qualcuno amici miei, siete proprio voi!

Giusto per rendere le cose più difficili, le attrezzature di cui eravate stati dotati sono ora danneggiate dopo un inopportuno lancio con il paracadute. E poi di più Killer il vostro fedele ed elettrico cane se l'è data a gambe per la paura.

L'azione ve la e propria ha luogo nella parte centrale dello schermo e la veduta è di tipo 3D. Per completare il gioco dovete svolgere alcuni compiti in una certa sequenza. I due dettagli vi saranno trasmessi in codice Morse un collegamento via satellite. Per

codificare i messaggi dovete utilizzare il dispositivo di decrittazione e seguire le tracce. C'è uno svantaggio però il decrittatore (come qualsiasi altra apparecchiatura) costa energia che, come sapete, è limitata.

Anche se venite colpiti dal nemico perdetevi energia e rispondendo al fuoco perdetevi munizioni, anche se questo non è un grosso problema dal momento che è possibile liberarsi del cannone esauriti e raccogliere quelli pieni che si trovano sul terreno. Se riuscite a trovarlo (seguendo i lori di segnalazione), Killer ridurrà a mal partito qualsiasi guardia nemica.



Spectrum - Avete trovato il fedele Killer, ora risolvete il prossimo enigma.

VERSIONE SPECTRUM
Per evitare il dash di attributi è stato utilizzato lo stesso sistema di codice di Dark Sceptre. Gli effetti sonori sono buoni come anche la musica. Il gioco non scappa di azione, ma è divertente da giocare e ci vuole un po' per completarlo.

GRAFICA 8 FATTORE OI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K_VOTO 702

VERSIONE AMSTRAD
Quasi identica alla versione Spectrum, cosa riprovevole in quanto avrebbero potuto usare più colori. Resta comunque altrettanto giocabile.

GRAFICA 7 FATTORE OI 4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K_VOTO 702

CURVA INTERESSE PREVISTO

SPECTRUM & AMSTRAD \$\$\$

Un gioco lento ma divertente, piacerà in particolare al cartogefi.

LAST DUEL

L'ultimo duello della CAPCOM

QUESTO gioco di guida a scorrimento verticale della Capcom ricorda un po' *Lead Storm*, in cui un'auto fila rombando in uno scenario futuristico. Ma l'aggiunta di aeroplani di azione simultanea per due giocatori e di tante sparatorie meltono alla prova capacità di tipo diverso.

Dovete aprirvi la strada in sei livelli con i

tradizionali guardiani alla fine di ognuno e innumerevoli forme di difesa che trovate lungo la strada. Nel 1°, 3° e 5° livello il giocatore uno è alla guida di un'auto e dovrà superare degli ostacoli a terra mentre nel 2°, 4° e 6° livello sarà alla guida di un aeroplano che invece il giocatore due pilota in tutti e sei i livelli. Le forme di difesa comprendono l'intera gamma delle forze aliene: postazioni di fuoco, auto kamikaze, draghi spiatuocati, ecc. In mancanza di un secondo



Amstrad - Due giocatori corrono nel primo livello. Il giocatore 2 guida l'aereo azzurro col mirino davanti. Il giocatore 1 guida l'auto rossa a tre ruote.

giocatore, non vi saranno difese aeree nei livelli 1, 3 e 5. Sulla strada potrete raccogliere delle icone per sparare un maggior numero di colpi frontali e dorsi di sparo laterale. La macchina può saltare ostacoli e buche, ma può anche restare intrappolata nel passaggio.

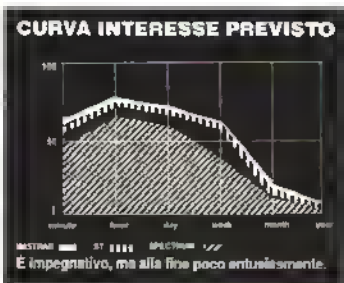
Il solito gioco arcade, ravvivato dall'opzione per due giocatori. È OK per i fans degli sparatutto, ma non è niente di speciale.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64 128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	In preparazione	

VERSIONE ST	
Grafica relativamente buona, ma la finestra di gioco è troppo piccola per poter vedere tutto quello che accade.	
GRAFICA 6	FATTORE OI 1
AUDIO 6	FATTORE GIOCO 6
K VOTO 610	

VERSIONE SPECTRUM	
Il movimento dell'aereo è troppo lento, rendendo quasi impossibile il gioco.	
GRAFICA 6	FATTORE OI 1
AUDIO 4	FATTORE GIOCO 5
K VOTO 490	

VERSIONE AMSTRAD	
Grafica molto superiore a quella della versione Spectrum e maggiore giocabilità.	
GRAFICA 7	FATTORE OI 1
AUDIO 3	FATTORE GIOCO 6
K VOTO 615	



DARK FUSION

La scura fusione della GREMLIN

PRIMA di entrare nel corpo dei Guardian Warriors gli alleivi più promettenti devono superare un test che li mette alla prova nella disciplina più ricorrente nell'attività quotidiana di un Guardian Warrior: sparare, sparare tanto.

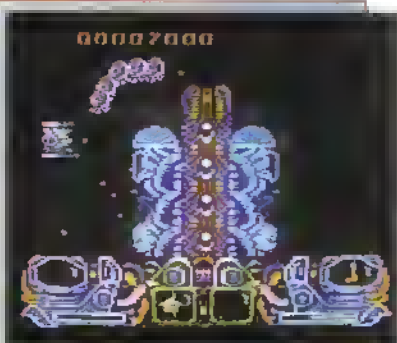
Perché la prova si suddivide in tre sezioni. Nella Zona di Combattimento principale si batterà di superare un corridoio onzzionale infestato di ogni genere di navi aliene, robot

e postazioni di fuoco. Il cadetto, che dispone di un'energia limitata e di sole tre vite per giungere alla fine della prova, deve evitarne i colpi e superare intatte gli ostacoli.

Si ottengono armi extra prendendo al volo le icone lasciate dagli alieni distrutti.

All'interno di ogni sezione ci sono tre "bozzoli di fusione", che danno accesso ad altre sottosezioni. Dovrete fare irruzione in due Zone Aliene e distruggerne le mostruose creature. Solo allora la Zona di Combattimento sarà completata e potrete accedere alla Zona di Volo e avventurarvi nel livello successivo.

L'azione di gioco è difficile e un po' spenta, tende a stufare già dopo le prime partite, tanto che questo sparatutto potenzialmente interessante (che ha un po' di *Northstar Exolon* e perfino di *R-Type*) sarà invece relegato nella terra di nessuno dei giochi



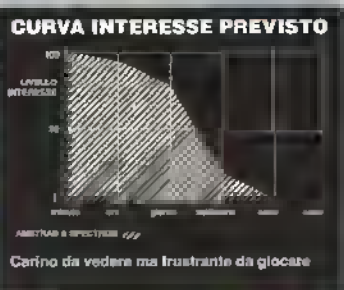
AMSTRAD - Il conflitto con un bozzolo di fusione manda il giocatore nella Zona Aliena*.

medioca. Tecnicamente ineccepibile in tutte le versioni, gli manca però quel tocco di novità che lo distinguerebbe dai "grù-giocati".

VERSIONE SPECTRUM	
Colorato e senza iroprctash di attributi. <i>Dark Fusion</i> per Spectrum è più o meno uguale alla versione Amstrad, solo un po' più veloce. Il sonoro è un po' debole, ma la musica del titolo è passabile.	
GRAFICA 6	FATTORE OI 3
AUDIO 4	FATTORE GIOCO 4
K VOTO 534	

VERSIONE AMSTRAD	
Stupende le immagini, ma piuttosto scarso il sonoro. Difficile da padroneggiare, è snerante per la mancanza di progresso immediato.	
GRAFICA 7	FATTORE OI 3
AUDIO 3	FATTORE GIOCO 4
K VOTO 534	

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64 128	L15000c • L18000d	IMMINENTE



(destra) Zoomate per vedere di quali unità dispone il nemico (selezionate movimento nascosto e la posizione del nemico viene nascosta finché non ci siete sopra).

(foto piccola) I simboli delle unità possono essere cambiati in icone premendo il pulsante.

QUESTO wargame tattico per uno o due giocatori tratta della battaglia che molti esperti considerano la più equilibrata di tutta la Guerra Civile americana: la battaglia di Chickamauga Creek, svoltasi il 19 e il 20 settembre 1863. Anche se i Confederati vinsero quella che ora è considerata una vittoria tattica, non servì ad aumentare le probabilità di vincere la guerra. SSI vi dà tra le possibilità di cambiare il corso della storia: l'attacco a segno una vittoria decisiva per i Confederati oppure dal loro la mazzata definitiva nel caso decidete di comandare l'esercito dell'Unione.

Il gioco è composto da diciotto turni, ad ogni turno dei quali rappresenta due ore di



REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

La carica alla baionetta della SSI

battaglia. I giocatori decidono quali eserciti comandare e poi il primo comandante dà gli ordini alle sue truppe. Ciascun comandante cerca di mettere a segno più punti-vittoria possibili catturando delle posizioni strategiche sulla grande mappa del gioco.

Ciascun turno è composto di diverse fasi e si comincia con la fase di movimento. La distanza a cui è consentito muovere un'unità durante ciascun periodo di due ore dipende dalla quantità di punto-movimento di quell'unità, che a loro volta dipendono dal tipo di unità (fanteria, cavalleria o artiglieria) e dal tempo che sia stato dato o meno l'ordine di marciare a velocità doppia. Dopo aver dato gli ordini di movimento, si possono dare le indicazioni sull'unità nemica da attaccare durante



La mappa strategica su piccola scala dà una migliore visione globale della situazione.



L'opzione view mostra la linea di visione dell'unità. Questa unità spara su qualunque unità nemica all'interno dell'area marrone.

la fase di combattimento se il nemico è in vista e naturalmente a tiro.

Le unità si muovono con il cursore (si deve fare attenzione quando si muovono delle unità vicine l'una all'altra dato che ne potete ammucchiare solo un certo numero su ciascun quadrato e le deviazioni si pagano in punto-movimento). Dopo che tutte le unità sono state spostate l'altro giocatore può sparare dei colpi alle unità in movimento. Poi si entra nella fase di combattimento dove le truppe all'attacco e quelle in difesa sparano alle rispettive linee. Inutile, tocca all'avversario muovere e si ripete il processo fino al completamento del turno.

RCAC è un gioco molto tattico quindi metterà alla prova le abilità strategiche e di pianificazione tattica. Non preoccupatevi se non avete mai giocato un wargame poiché ci sono tre livelli di gioco e le opzioni offrono movimento nascosto o visibile oltre a molte altre opzioni dettate dall'utente che possono far girare le cose a vostro favore. Il gioco è ben

strutturato e bene conto di quasi tutto (morale, terreno, se l'unità sta attaccando se è in ritirata o anche in che direzione sta muovendosi). La moltitudine di opzioni e di livelli di gioco significa che potete rendere le cose semplici o complicate quanto volete. Se vi piacciono i wargame e avete un Amiga vale la pena darci un'occhiata.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L69000d	USCITO
C64/128	L59000d	IMMINENTE
IBM PC	L69000d	IMMINENTE

VERSIONE AMIGA	
La grafica avrebbe potuto essere migliore, ma è comunque adeguata. È abbastanza facile per i principianti e abbastanza impegnativo nello scenario avanzato per divertire anche gli esperti.	
GRAFICA 5	FATTORE DI 7
AUDIO N/A	FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 841	





forma di indovinelli; altri ancora chiedono un certo sequenza di mosse all'interno di un'area particolare.

Nessuna avventura fantasy sarebbe completa se non ci fosse un po' di magia e *Dungeon Master* ha la sua buona dose. Ad ogni modo, non dovrete preoccuparvi di raccogliere occhi di tritone od ali di pipistrello, poiché l'abilità di lanciare un incantesimo dipende soltanto dal livello di magia del personaggio. Ad esempio, *Gothmog* è un mago provetto con un elevato livello di magia, il che vuol dire che può lanciare degli incantesimi niente male. *Hulk* d'altro canto non ha il potere di lanciare incantesimi quindi non sarà mai in grado di imparare a farlo.

Dungeon Master è un gioco stupendo che vi diventerà ed impegnerà a lungo con 14 livelli di gioco, dubito che lo riuscirete in una partita. E grazie a Dio c'è l'opzione di SAVE.

952

Due sono gli ingredienti principali di questa enorme, giocabilissima e suggestiva miscela di RPG e avventura dinamica: enigma macchia vellici e una gran moltitudine di mostri.

Nei panni di Theron, un apprendista stregone, dovrete salvare il vostro maestro Firestaff dalle segrete di Lord Chaos. Come il vostro maestro abbia perso il bastone (e poi sia finito con l'anima divisa in due) è il soggetto del racconto incluso nella confezione. Ventiquattro avventurieri hanno già tentato di recuperare il Firestaff, hanno fallito tutti. Ora, come Theron avete la possibilità di far risorgere quattro di questi avventurieri per accompagnarvi. La vostra scelta di personaggi è influenzata dai loro attributi personali e avrete bisogno di un buon mix di abilità se volete sopravvivere. Per affrontare i vari mostri ci vorranno dei combattenti, i maghi serviranno per creare e lanciare incantesimi contro i mostri più ombra e i preti verranno utili quando ci sarà qualche lenito.

Il gioco è visto in soggettiva attraverso una finestra che occupa gran parte dello schermo, con delle icone nella parte alta che riportano i livelli di salute, resistenza e magia di ciascun personaggio e qualunque oggetto o arma portino con sé. Il cibo, l'acqua e altre cose trovate nelle segrete vengono portate individualmente da ciascuno in uno zainetto.

Lord Chaos non solo ha riempito le segrete di mostri bruttissimi, ma ha anche spruzzato qui e là alcuni ingegnosi enigmi che dovrete risolvere per progredire. Sono enigmi di vario genere: alcuni sono semplici problemi di logica mentre altri hanno la

DUNGEON MASTER

Nelle segrete con la MIRRORSOFT

INFORMAZIONI VITALI

Come tutti gli altri giochi di ruolo, anche in *Dungeon Master* i personaggi si sviluppano durante il gioco, le loro abilità migliorano con la pratica. L'attuale livello d'abilità di un personaggio può essere esaminato selezionando lo schermo di stato e cliccando il puntatore sullo icona a forma di occhio. La parte testante dello schermo di stato mostra quale personaggio avete selezionato, cosa ciascun personaggio porta con sé e i loro livelli di acqua e cibo (in questo caso lo schermo è riferito al momento in cui dovrete selezionare un personaggio. Durante il gioco le icone centrali sono sostituite dalle indicazioni del cibo e dell'acqua). Nell'angolo in alto a destra c'è la posizione dei vari personaggi in relazione al gruppo. Il giocatore può alterare le posizioni dei personaggi ogni volta che lo reputa necessario, così da combinare le abilità del giocatore d'avanguardia con gli immediati pericoli.



PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	LISCITO
AMIGA	L39000d	RECENSITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Lo giocherete finché restate bloccati a finché lo finirete. In entrambi i casi lo giocherete a lungo.

VERSIONE AMIGA

La grafica, anche se molto ripetitiva, è ben disegnata e colorata. Gli effetti sonori sono stati migliorati rispetto alla versione ST. Un gioco emozionante con un mucchio di cose ed esseri da cercare ed affrontate. Ricordatevi che richiede un mega di memoria.

GRAFICA 9 FATTORE DI 7
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 952



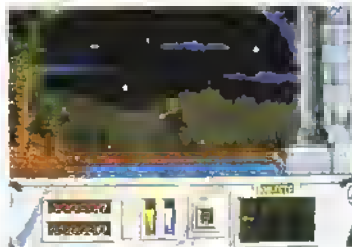
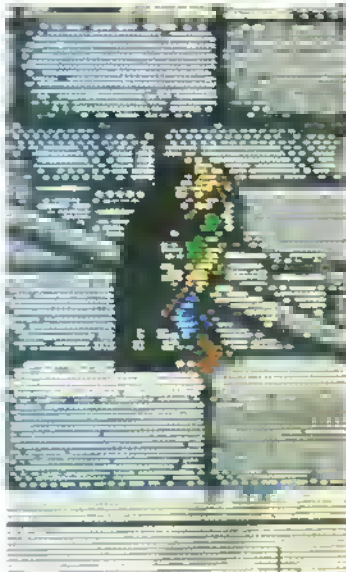
IL SANGUE è una strana cosa: la gente comincia a preoccuparsi solo quando ce li rischia di perderlo. Forse è per questo che i vampiri non sono proprio il genere di persone che si desidererebbe avere per vicini. Nel corso della loro lotta per distruggere il malvagio regno dei vampiri, gli umani si sono appropriati dei sei medaglioni sacri che reggono il precario equilibrio tra il bene e il male.

In *Night Hunter*, il giocatore ha la possibilità una volta tanto di indulgere un po' nelle cattive azioni: controllerà infatti il Conte Dracula nel suo ultimo tentativo di dominare il mondo. Partendo dalla sua lignea residenza nel Castello della Transilvania, il Conte intende trovare ed appropriarsi di tutti i medaglioni per poter continuare a seminare terrore.

Le avventure del Conte hanno luogo in più di 30 livelli, per un totale di 600 locazioni (circa 200 schermi diversi). Dracula deve visitare castelli, villaggi, cimiteri e paesaggi rurali alla ricerca di tre pergamene e cinque chiavi d'oro: gli consentono di progredire. Le chiavi gli permettono di entrare in alcune stanze chiuse a quello stesso livello, mentre le pergamene gli aprono la porta finale: un portone blu e rosso che dà accesso al livello successivo. Dracula è costantemente attaccato da cacciatori di vampiri reclutati dall'altrettanto antico Professor Van Helsing, che compare in persona alla fine di ogni livello. Gli assaltatori maneggiano acquasapone, palline d'argento, frecce e il sempre popolare palette di legno: nel tentativo di privare il vampiro della sua energia e quindi della vita. Un colpo al joystick e il Principe delle tenebre si trasforma in un licantropo e, ovviamente, in un pipistrello: il licantropo può correre, i suoi numeri, mentre il pipistrello riesce ad evitare bordate di acqua ammennata fortissima. In entrambe le forme sono una bella botta per la scarsità di energia: possono essere utilizzate soltanto per brevi periodi, come si può vedere dalla barra che diminuisce rapidamente.

Il Conte può comunque ritornare la riserva di energia succhiando il sangue dei cacciatori.

Gustoso: succhiare il sangue di una vittima.



Il Principe delle Tenebre, Dracula in persona, mentre sta trasformandosi...



...in un pipistrello così da volare sopra l'acqua che altrimenti lo ucciderebbe.

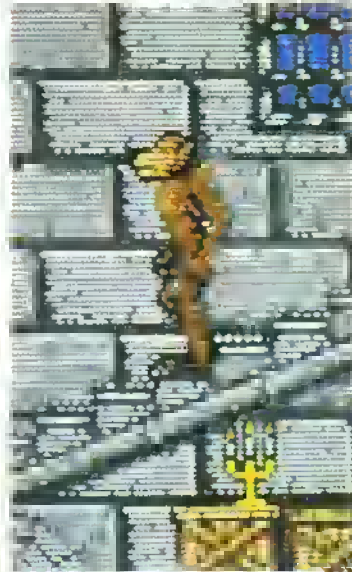
NIGHT HUNTER

La UBI SOFT infila i denti in...

umani, operazione accompagnata dal tipico gorgoglio di degustazione. La sfortunata vittima della creatura malvagia si ossessiona di sturio ridotta ad un mucchietto d'osso.

La missione di Dracula è complicata in dall'inizio ed è seccante che la morte vi rimandi indietro all'inizio di ogni livello. La pazienza e la perseveranza potrà pagano ma la voglia di completare i 30 livelli potrà esaurirsi dopo un po'.

Il Conte come licantropo.



VERSIONE ST

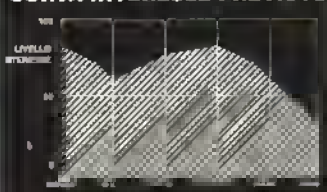
L'ST è piuttosto abile in questo genere di arcade adveniente e *Night Hunter* è sicuramente tra i migliori del genere. Le immagini sono estremamente suggestive con una varietà di storditi colorati ad alta definizione e con personaggi abilmente animati. Il sonoro è proprio ridotto al minimo ma è utilizzato per creare effetti suggestivi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 810

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L.39000d	USCITO
AMIGA	L.39000d	IMMINENTE
SPEC 12B	L.18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L.18000c • L.25000d	IMMINENTE
C64/128	L.18000c • L.25000d	IMMINENTE
IBM PC	L.39000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Bella grafica e buona giocabilità - una volta che avete messo i denti.

BASEBALL

La NINTENDO ha raggiunto casabase?

TUTTE le caratteristiche del popolare gioco americano sono state fedelmente riprodotte in questa simulazione di sport della Nintendo: dal monte del lanciatore al centro del diamante ai curiosi segnali degli arbitri. Possono partecipare uno o due giocatori e ogni squadra gioca i suoi nove inning per partita e si alterna nella battuta e nel lancio. Si può spostare il battitore intorno all'area di battuta allineandolo per il colpo e facendone roteare la mazza con un colpo del pulsante di fuoco. Il lanciatore invece può scegliere fra quattro tipi di tiro (veloce, lento con effetto destrorso o sinistrorso) e per lanciare la palla dovrete premere il pulsante di fuoco.

Il contatto tra la palla e la mazza è semplicemente una questione di tempismo: anche se una buona battuta non è proprio una questione di frazioni di secondo come in altri giochi di questo tipo. Una volta che la palla è in aria il battitore si mette a correre automaticamente attorno al diamante, mentre l'intera squadra cerca di prendere al volo o raccogliere la palla. Il giocatore della squadra in difesa poi, può scegliere a quale base lanciare la palla. Tutti gli aspetti del gioco, come ricevere, toccare, ecc. sono svolti dal computer.

La grafica di Baseball è adeguata allo stile di gioco, con sprite piccoli ma ben fatti. L'azione di gioco è abbastanza fluida, ma quando si gioca contro il computer ci sono ritardi a volte sconcertanti. Nel suo complesso il gioco può essere un po' lento per coloro a cui piace l'azione. Giocare in solitario è l'opzione peggiore

per i lettori casuali introdotti: il computer può passare da prestazioni incredibilmente brillanti ad azioni del tutto insulse e si scatena sempre negli ultimi due inning. L'opzione per due giocatori e la vera forza di Baseball, ma il grado limitato di strategia di gioco non garantisce certo un interesse a lunga scadenza.

PIANO DELLE USCITE	
NINTENDO	L.750005cart USCITO

GRAFICA 8	FATTORE GI 7
AUDIO 4	FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 624	

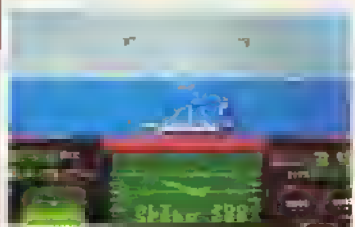
CURVA INTERESSE PREVISTO

Una buon gioco sportivo, troppo limitato dalle poche opzioni e strategie.



TOP GUN della Konami è la versione da casa del coin-op omonimo. Al comando di un F-14 della marina militare americana, il giocatore ha il compito di respingere un attacco delle forze sovietiche, nel corso di quattro scenari di combattimento.

Dopo l'addestramento in un combattimento ana-ana nel primo livello, l'aereo da 30 milioni di dollari viene lanciato in un attacco anamite a bassa quota contro la flotta nemica della quale dovrà distruggere la portaerei Minsk. Il combattimento continua in territorio



Il ritorno sulla portaerei statunitense da una missione di successo.

[Grande] Dopo un lancio di 102 mph, il giocatore bianco corre sul perimetro del diamante. [Piccola] Una vista del campo dall'alto.



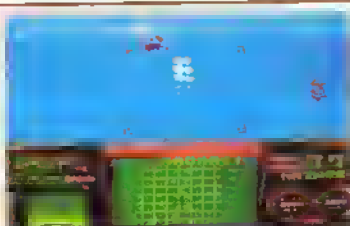
TOP GUN

Il simulatore di Tom Cruise della KONAMI

l'uso dove l'aereo deve superare il fuoco incrociato dei carri armati e degli elicotteri, e poi l'enorme quartier generale fortificato del nemico che ostacola il raggiungimento del contrattacco finale nello spazio, contro una minacciosa base missilistica sovietica (Come se la possa cavare nello spazio un F-14 a reazione lo sanno solo loro). Fra un livello e l'altro l'F-14 è richiamato sulla portaerei Enterprise dove dovete pilotare attentamente il velivolo sul ponte se l'atterraggio fallisce perderete una dei vostri be aerei. Le armi comprendono una mitragliatrice con munizioni illimitate, nonché una scelta fra tre tipi di missili, che deve essere compiuta all'inizio di ogni missione. Tanto più i missili sono potenti, tanto minori saranno quelli a disposizione, quindi la decisione deve essere fatta soppesando fra quantità ed efficacia a

seconda dell'obiettivo. Poiché il carburante si esaurisce regolarmente durante la missione, l'aereo può fare rifornimento chiamando un aereo-cisterna e guidare la linea di rifornimento al posto giusto facendo uso dello schermo radar in caso di insuccesso, l'aereo volerà con il serbatoio vuoto, con inevitabili conseguenze.

Dal punto di vista visivo Top Gun è vuoto, ma gli spalti dei nemici sono di grande effetto soprattutto nel combattimento aereo. Ciò insieme ad effetti sonori accettabili e ad un'azione varia e avvincente fa di Top Gun un successo tra gli appassionati di sport a tutto



[Sopra] In volo sull'oceano, con la flotta sovietica che appare all'orizzonte.



[In mezzo] Un sottomarino emerge, e il momento di lanciare un missile e [Sotto] affondare il bersaglio.



PIANO DELLE USCITE	
NINTENDO	L75000 cart USCITO

GRAFICA	5	FATTORE OI	5
AUDIO	5	FATTORE GIGCO	5
K-VOTO 808			

CURVA INTERESSE PREVISTO

Questo spara-e-fuggi dalla buona grafica, ben giocabile e con tanta azione.

Dopo il grande sonno

TIC

La rivista dei curiosi

Autore di un TIC Alazione story TIC Robert Crumb TIC Michele Serra quiz TIC Città da bestia TIC Pecora elettrica TIC Riondino divino TIC Santa polenta TIC Amore fine secolo TIC Guaritori sui banchi TIC Canale Amsterdam TIC Fante e cobolide TIC Fofi su rotina TIC Darwin in barca TIC Francesco Salvi in bici TIC Lupi mannari a Orgosolo TIC Cammelli e diesel TIC Leggende urbane TIC Audi: i numeri TIC Ladri d'auto TIC Tappeti: volanti TIC

In edicola a marzo

OPERATION HORMUZ

La guerra della AGAIN AGAIN



In volo sul mare, diretti verso la prima base nemica.



Boom! Aereo nemico centrato durante l'avvicinamento alla base.

NEGLI ultimi tempi la situazione nel Golfo Persico si è tranquillizzata ma rimane sempre un luogo non equilibrato, piuttosto delicato. Probabilmente è per questo che la nuova casa di sovrano Agan. Agan ha deciso di ambientarvi uno dei suoi primi videogiochi.

Siete un pilota statunitense alla guida di un caccia a reazione McDonnell Douglas V101, decollato da una portaerei ancorata nello Stretto di Hormuz, e dovete distruggere

sette basi missilistiche nemiche sulla costa. Per fortuna il Big Mac è armato fino ai denti con missili anti-aerea e anti-nave oltre che con un cannone a fuoco frontale e una grande scorta di bombe. E sono proprio queste che fanno il grosso del lavoro poiché per rendere inoffensiva una base missilistica è necessario prima distruggerne i numerosi silos. Capovista non vogliamo dire che le altre armi sono inutili, no signore, sono insostituibili: nell'eliminazione dei caccia Mig che proteggono le basi e nella distruzione degli Exo-

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L.390.000	USCITO
AMIGA	L.390.000	In preparazione
SPEC 128	L.180.000	USCITO
AMSTRAD	L.180.000	USCITO
CG4/128	L.180.000	USCITO
IBM PC	L.390.000	USCITO

VERSIONE SPECTRUM
 Gli sprite sono piuttosto miseri, e nonostante i tentativi di rendere il gioco il più colorato possibile, il mare è sempre troppo vuoto. Tanto quanto gli effetti sonori.

GRAFICA 8 FATTORE GI 2
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 326

VERSIONE AMSTRAD
 Molto più colorata della versione Spectrum, si presenta migliorata anche negli effetti sonori. Ma tutto questo non basta a farla apparire di gioco.

GRAFICA 8 FATTORE GI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 5
FATTORE GIOCO 335

ost che vengono sparati da tanto in tanto contro la vostra portaerei. Ogni volta che questa viene colpita si riduce il numero dei suoi aerei e se vengono colpiti tutti basta che vi alibattano o che la portaerei venga nuovamente colpita per metterla fine al gioco.

Operation Hormuz non è un esordio brillante per la Again Again: i comandi risultano a disguido e l'idea del gioco è debole quanto lo sarà il vostro interesse. Speriamo nei loro prossimi titoli.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La povera azione di gioco rovina quello che altrimenti sarebbe un discreto sparo-suggi.

HYPERDOME

La cupola spaziale della EXOCET

CINQUE anni alla scuola federale di addestramento piloti potreste sentire un trionfo sufficiente, ma i capi della Federazione sono gente severa. Insistono che devono qualificarsi soltanto i migliori ed è per questo che per diventare piloti di caccia federali

a tutti gli effetti, le reclute devono sopravvivere a una terribile prova finale: l'Hyperdome.

Questo è lo scenario della terza uscita della Exocet, uno sparafuoco a scorrimento orizzontale con vista laterale in cui vi trovate al comando di un caccia spaziale. Come era da prevedersi, Hyperdome trabocca di cattivi sia in volo sia con base a terra che devono essere annientati, ma ricordate che negli ultimi livelli le

capacità di volo diventano importanti quanto la cura di sparare perché bisognerà evitare vari assessor mobili.

Dopo la distruzione di un bersaglio a terra appare un galleggiante che se raccolto potrà essere ricaricato con un'arma extra. Tali più gettate sono migliori tanto. Mentre il raddoppiare viene visualizzato sulla destra dello schermo (arma disponibile). Missili normali, missili ad irraggiamento, sonde radiocomandate e studi non sono che alcuni dei fantastici premi a disposizione. Ma badate: se perdete una delle vostre nove vite perdetevi anche l'arma.

La Exocet non vince certo il premio per l'originalità con Hyperdome, ma il gioco è esteticamente piacevole e si lascia giocare per un po'.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L.490.000	USCITO
AMIGA	L.490.000	IMMINENTE

VERSIONE ST
 La grafica è grandiosa, soprattutto gli sfondi, ma gli effetti sonori non sono niente di speciale. In un mercato già saturo di sparafuochi non si distingue dal resto.

GRAFICA 8 FATTORE GI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 557

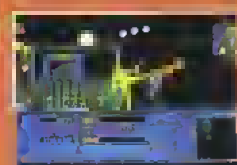


Apprendosi la strada nel Livello Due. Ora dovete anche evitare degli scenari in movimento.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Giocabilità a breve termine e aspetto piacevole.

SCHWARZENEGGER



AMIGA SHOTS

E' l'anno 2019
"THE RUNNING MAN" è
un gioco mortale a cui nes-
suno è mai sopravvissuto.
Ma ... SCHWARZENEGGER
deve ancora giocare.

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/21 22 55



COMMODORE 64
cas. / disco
SPECTRUM cas.
AMSTRAD cas.
L. 15.000
AMIGA
L. 25.000
ST/PC
L. 29.000

RAPIDE E VELOCI

TURBO TRAX

■ Microdeal versione recensita: Amiga, L.39000d

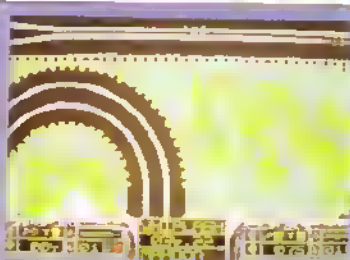
La versione ufficiale su computer di Scalextric è della Lexia Genius, ma la Microdeal ha proficuo un gioco di guida vista dall'alto che ha una somiglianza più che casuale alle macchinine giocattolo.

Il pacchetto è completo di cinque percorsi già pronti e di un kit di costruzione che per mille di, create dei circuiti personalizzati. Per gareggiare (contro il computer o un amico) dovete tenere l'auto al centro della pista all'inizio e che corre lungo la pista (altrimenti perdete secondi preziosi) ed è qui che cominciano i problemi.

Poi continuare a correre dovete far muovere il joystick nella direzione del circuito, cosa che dopo un po' diventa noiosa. La grafica non è niente di speciale per le dimensioni ridotte degli sprite.

Scarsi anche gli effetti sonori. Turbo Trax è una buona idea ma l'azione di gioco è deludente. La possibilità di creare circuiti personalizzati tuttavia non mancherà di appassionare per un po' gli appassionati delle macchinine giocattolo.

3



Amiga - Turbo Trax.

GRAFICA 6 FATTORE OI 4
AUDIO 5 FATTORE OI 0007
K VOTO 362

FAST BREAK

■ Accolade, versione recensita: C64, L27000c

Gli Slamers e i Jamners sono i protagonisti di questa simulazione di pallacanestro per uno o due giocatori dall'azione eccitante e senza tregua. Scegliete i membri della vostra squadra decidete gli schemi e via in campo!

Controllate sempre il giocatore vicino alla palla (anche se potete alternare il controllo agli altri giocatori con un colpo al pulsante di fuoco), il quale, quando si muove per il campo patteggia automaticamente. Poi è una questione di evitare gli avversari e tirare a

canestro.

È una simulazione veloce e divertente, ma disturba un po' la divisione in due del campo e il continuo alternarsi delle due schermate quando attraversate la linea centrale. Comunque è ben costruito e vi diventerà per un po' di tempo.

Naturalmente, è ancora più divertente se giocate contro un amico.

6



C64 - Fast Break.

GRAFICA 7 FATTORE OI 4
AUDIO 5 FATTORE OI 0008
K VOTO 739

A QUESTION OF SPORT

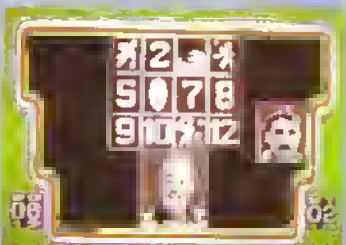
■ Elite, versione recensita: Atari ST, L39000d.

Can A Question of Sport la Elite, è un'opportunità di giocare a casa vostra a qualunque ora del giorno e della notte, una del più popolari quiz televisivi inglesi, condotto da Davi Coleman, un personaggio che a noi, non dice proprio niente. Questo il problema con questo tipo di giochi: tranne la lotta di domanda su sport internazionali tutto OK ma chi di voi ne intende di cricket o di calcio? Un chi sa però chi ha vinto il Match Test nel 1987.

Ci sono sei formati nel gioco tra cui quello del vero quiz come "What happened next?" o

"Home or Away" Sostiene, "membri della vostra squadra decidete se volete giocare contro il computer od un amico scegliete l'argomento in cui siete specializzati e pronti via. Se amate i giochi alla Trivial Pursuit specialmente quelli sportivi troverete A Question of Sport un gioco divertente. Se però siete italiani vi diventerà molto meno anzi. È comunque un bel tentativo di realizzare una trasmissione televisiva a quiz su computer e potrebbe essere interessante la versione italiana di questo gioco.

5



Atari ST - A Question of Sport.

GRAFICA 8 FATTORE OI 7
AUDIO 3 FATTORE OI 0007
K VOTO 672

MOTOR MASSACRE

■ Gremlin, versione recensita: Spectrum, L18000€ - L25000€

Nel mondo del futuro scarseggia il cibo così il malvagio Dr. A. Naid ha cominciato ad estrarre un alimento sintetico che provoca dipendenza. Sia a voi allentare il dottore e risponderegli per le tinte. Per trovarlo dovete attraversare con la vostra ATV (Armoured Tactical Vehicle o vettura tattica blindata) una città raccogliendo cibo carburante e finalmente un lanciapassero speciale. Questo vi permetterà di entrare nell'arena e partecipare a un tolle 'demolition derby', in tavola scatenarvi con le macchine armate e distruggerle per passare alla

città successiva.

Per raccogliere gli oggetti dovete guidare la vostra ATV in un edificio e poi lasciarla lì per guovagare per i corridoi evitando i cattivi e raccogliendo degli oggetti che potrete poi usare per pagarvi le riparazioni.

Un'idea originale con un mucchio di roba, però mal realizzata. L'azione di gioco è una delusione o dovete essere proprio determinati per arrivare fino in fondo.



Spectrum - Motor Massacre.

GRAFICA 5 FATTORE OI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 412

K DALGLISH SOCCER MANAGER

■ Cognito, versione recensita: ST, L39000€

Liverpool ha appena prestato il suo nome a un gioco della Grand Slam, mentre qui è l'allenatore da solo. Siamo sempre sulla scia dei giochi di strategia di calcio come Football Manager e Football Director. La gestione della squadra prevede l'aspetto tecnico e quello finanziario. Potete incontrarvi con sei persone: il presidente, il direttore di banca, lo scout, il preparatore atletico, il contabile e l'allenatore. Quello che dovete visitare più spesso è lo scout, perché è in questo modo che si possono acquistare i nuovi giocatori.

Quest'ultima partecipa sia alle partite di

scudetto che a quelle di coppa, cominciando come sempre dalla quarta divisione. Potete modificare la formazione così da adattarla ai giocatori della squadra. Le sequenze delle azioni salienti sono lente e misere, ma possono essere saltate. L'elemento strategia è molto marcato, ciò nonostante è facile vincere. Non aggiungere niente di nuovo ai soliti giochi di strategia, ma è una realizzazione competente che basterebbe a chi non ne ha altre. Ma forse forse è meglio aspettare il gioco del Liverpool.



Atari ST - K Dalglish Soccer Manager.

GRAFICA 2 FATTORE OI 6
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 3
K VOTO 522

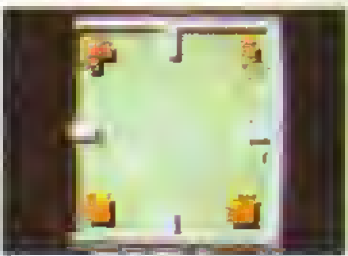
TITAN

■ Titus, versione recensita: Amstrad, L18000€ - L25000€

Si poteva pensare che fossero ormai state esaurite tutte le variazioni possibili in tema di Breakout, ma ora quei furbi del francese ne hanno pensata una nuova: invoco che su schermi singoli, la palla è lasciata libera su ampie aree di scorcimento.

Lo scopo è sempre quello di distruggere i blocchi, ma cambia la tattica. Invece di una bacchetta controllate un cursore che può muoversi liberamente su tutta l'area di gioco. Lo schermo scorre con il cursore, a prescindere da dove si trova la palla. Lo scorcimento è velocissimo e dopo una visione trop-

po prolungata il vostro stomaco potrebbe ribellarsi. Il cursore fa deviare la palla, ma non è facile farlo andare nella direzione desiderata. Oltre ai soliti blocchi che sommano con un solo colpo ci sono anche blocchi che richiedono più colpi. Con i livelli aumentano anche le difficoltà: alieni che distruggono la palla o il cursore, passaggi a senso unico per il cursore e blocchi che appaiono insuperabili dopo averli attraversati alcune volte. Sono proprio questi piccoli colpi a rendere interessante il gioco, ma solo la prima volta di ciascun nuovo livello.



Amstrad - Titan.

GRAFICA 4 FATTORE OI 4
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 677

RAMBO III

■ Ocean, versione recensita: ST, L39000€

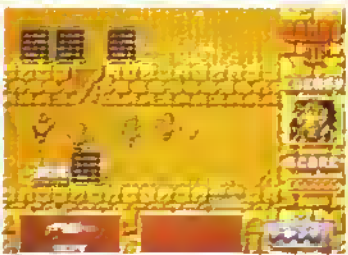
Siamo di nuovo in azione questa volta a salvare papà e piombo tra i sovietici in Afghanistan. Lo xenolobo più grande del mondo sta cercando di liberare il suo guru personale, il Colonnello Troutman, dalle torture di quei maledetti rossi. Rambo III è un arcade adrenalinico in tre parti con un po' di sparatutto.

Nella prima parte il colonnello deve essere liberato da un'enorme cassetta nella seconda deve scappare o nella terza superare il confine. Le prime due sezioni prevedono la ricerca di oggetti e l'esplorazione della caverna. Vanno esati alcuni piccoli enigmi e sgominata una

serie infinita di guardie usando coltello, fucile o mitragliatrice.

Ritorna un po' Into the Eagles Nest. Non ha una grafica eccezionale, ma avrete un bel da fare a risolvere gli enigmi e ad esplorare. Cosa noiosa, la terza parte deve essere giocata con il mouse, che controlla un cursore per sparare alle forze nemiche che vi attaccano. Comunque per arrivare a questa sparatutto dovete prima superare i primi due livelli.

Non spettacolare, ma sicuramente qualcosa in più rispetto al primo gioco di Rambo.



Atari ST - Rambo III.

GRAFICA 6 FATTORE OI 4
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 5
K VOTO 649

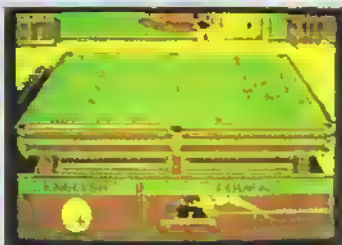
■ Accolade, versione recensita: PC IBM, L.49000d

Rack'Em della Accolade comprende sia lo snooker che la carambola con opzioni per eseguire in particolare per salvare su disco l'ultimo tiro effettuato e per personalizzare il gioco con proprie regole.

Durante la preparazione del tiro, che viene effettuato con i tasti cursore come è di moda adesso, il tavolo viene ripreso dall'alto. Al momento del tiro si passa poi ad una veduta dal basso e compare un giocatore animato per eseguire. E' necessaria una buona dose di tempismo poiché bisogna premere il pulsante di fuoco nel momento in cui la punta della stecca

tocca la palla bianca per ottenere un tiro più forte ed efficace. Ogni tiro è accompagnato da una scintilla permettendo agli utenti CGA di distinguere le palle colorate. Naturalmente gli utenti EGA hanno il vantaggio del colore.

Il movimento delle palle è realistico, mentre non lo sono gli effetti sonori che lo accompagnano. L'esecuzione del tiro ad effetto è fluida e semplice, quindi l'unico aspetto deludente di Rack'Em è la mancanza di un avversario con pulcritudine stile computer a giocare da soli o a trovarvi un avversario in carne ed ossa.



IBM PC - Rack 'Em.

GRAFICA 7 FATTORE DI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 708

TIGER ROAD

■ Capcom, versione recensita: Amstrad, L18000c - L29000d

A continuare la serie infinita delle conversioni Capcom ecco Tiger Road in cui Lee Wong un bravo ragazzo armato di spada si lancia nella missione di salvataggio di un gruppo di ragazzi di un villaggio prigioniero del malvagio Ryu Ken Oh. Se Wong (alias Ken Oh) è sottoposto al lavaggio del cervello e lo trasforma in soldato al suo servizio. Lee Wong deve affrontare a colpi d'ascia il seguito di Ken Oh che comprende Samuraï giganti troll e draghi volanti. Una volta poi nel laboratorio di Ken Oh dovrà anche vedersela con una varietà di pericoli naturali come minacciosi macigni che

deve evitare o distruggere.

Durante il cammino può raccogliere prigionieri e voti per guadagnare dei bonus mentre distruggendo le urne che adornano le caverne e i corridoi, può sostituire l'ascia con una spada o con un martello yo-yo orientale.

La versione Amstrad è colorata e comoda da giocare. L'aspetto strategico però è un po' trascurato e spesso si tratta solo di fare fuoco all'impazzita o semplicemente di saltare per evitare i pericoli. Per un tuo più avventuroso sicuramente non entusiasmerà molto gli appassionati del genere.



Amstrad - Tiger Road.

GRAFICA 5 FATTORE DI 3
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 515

SPITTING IMAGE

■ Domark, versione recensita: Atari ST, L39000d

Il programma satirico televisivo inglese basato sulle manovette di Flack e Low ha ispirato un videogioco (è il programma televisivo italiano Teste di Gomma ndr), in cui tracciano i sei personaggi più famosi del programma (più la Regina Elisabetta come obiettivo). Lo scopo del gioco consiste nel prendere il controllo di uno dei leader mondiali e distruggere la roccia di degli altri cinque. In che modo? Malmenarli, doli, sì tutto qui! Ogni leader scalcia e tira pugni ma ognuno ha la sua gamma di mosse personali, il Papa ad esempio lo uscirà una sua pugile da soldo le resti mentre Ronald

McReagan spruzza addosso agli avversari il contenuto di un tubetto di chewing. Ogni personaggio può riciclare poi ad un aiuto durante l'incolto da quel momento compare di tre quante un piccolo animo che attacca l'avversario. La grafica sull'AT è eccezionale dagli sfondi, dettagliati alle caricature parzialmente animate agli spari totalmente animati. Tutto fluisce meravigliosamente ed è realizzato con un ritmo come gioco di combattimento tattico. Insieme è la novità del gioco svaniva immediatamente.



Atari ST - Spitting Image.

GRAFICA 9 FATTORE DI 3
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 378

VICTORY ROAD

■ Imagine, versione recensita: Amstrad CPC, L18000c - L25000d

Allo stesso modo della precedente conversione SNK della Imagine, Guerrilla War in Victory Road il giocatore si trova ad affrontare un viaggio a scartamento ridotto attraverso uno spazio e pericoloso paesaggio in una missione non molto ben definita. Partendo dalla "scia per il cielo" il giocatore deve respingere gli attacchi di una serie di mostruose creature tra cui vampiri e demoni o due teste. L'armamentario del giocatore comprende granate e un fucile mono colpo, anche se è possibile guadagnare armi extra raccogliendo le scorie abbandonate sul terreno o nascoste sotto blocchi distruggibili. Il fucile può essere colto a

aiuto con un potente lancio fiamme e possono essere installati scudi di durata temporanea.

Durante il tragitto il giocatore può venire a trovare su bozze o montacarichi che lo trasportano nei sotterranei nelle quali dovrà distruggere delle gigantesche creature nodine di alieni per poter continuare. Per l'ortona, la somiglianza con Guerrilla War non va al di là dello stile di gioco. La grafica qui è molto più dettagliata e colorata lo scorrimento più fluido e l'azione di gioco molto più appassionante. Victory Road non è un grande gioco ma gli appassionati del genere arcade non resteranno delusi.



Amstrad - Victory Road.

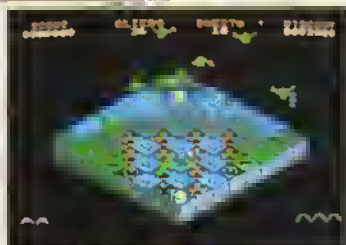
GRAFICA 6 FATTORE DI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 642

NO EXCUSES

■ Arcana, versione recensita: Amiga, L.39000d

Sopravvivere nella lotta di No Excuses non è facile: si vive su una griglia sospesa nel vuoto sotto il bombardamento di strane creature che di colore verde i "verdi" pattugliano lo spazio soprastante la griglia seguendo delle coordinate di volo che li portano a muoversi per le righe o le colonne avvicinandosi sempre più al pavimento dopo ogni passaggio. Mentre si muovono proiettano delle ombre e ci vuole un certo senso spaziale delle distanze per capire dove si trovano esattamente i mostri di pattuglia. La collisione con un mostro a volo consente costa una vita o meno che non sia

attivato lo scudo protettivo. Voi controllate una creatura a forma di ragno, che spara contemporaneamente in avanti e verso l'alto può voltarsi sul suo asse e camminare in avanti. La griglia è composta di blocchi con proprietà modificate dalle bombe. I blocchi di gelatina ad esempio, scompaiono dopo che ci siete passati sopra, mentre i blocchi di ghiaccio vi fanno scivolare in una direzione. Un kit di montaggio vi consente inoltre di creare livelli personalizzati. Una volta padroneggiati i comandi di gioco è un tempo poco per tutti i cinque livelli. Un gioco divertente.



Amiga - No Excuses.

GRAFICA 7 **FATTORE DI 5**
AUDIO 5 **FATTORE GIOCO 7**
K VOTO 768

DEF CON 5

■ Cosmi, versione recensita: Amiga, L.59000d

Una delle titoli meno interessanti della attuale produzione Cosmi è Del Con 5 una simulazione di SL che mette il giocatore al comando della principale stazione computerizzata che controlla i sistemi di sicurezza strategica della terra.

Anche se pretende di essere una simulazione estremamente avanzata in realtà il gioco è molto confuso e difficile da controllare. Come Dio vuole gli Yankees se ogni volta che appare sulla schermo radar uno stormo di aerei nemici devono accollarsi tutta questa mentalità. Una volta individuati i missili di

arrivo comincia il lavoro di intercettazione e di distruzione delle testate nemiche. Dovete ora sorbire una sazza di superflui schemi di menu prima che comincino le vere sequenze di azione rappresentando le armi in azione, nessuna delle quali è particolarmente appassionante o entusiasmante.

La mancanza di giocabilità e un grosso difetto se si considera la stupida grafica e la pochezza dell'argomento. Un gioco rifiutato e abbandonato che crolla però in quanto a giocabilità.



Amiga - Del Con 5.

GRAFICA 7 **FATTORE DI 4**
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO 3**
K VOTO 340

GALACTIC CONQUEROR

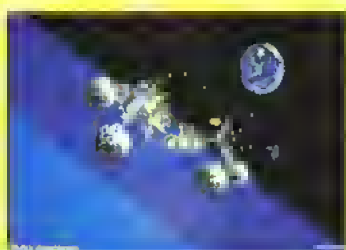
■ Titus, versione recensita: ST, L.39000d

Una buona parados che può servire in un certo modo a quegli invasi alieni come se altri galattici non avessero fatto lo stesso esperimento di minacce precedenti. Fa ruotare sempre qualche forza aliena un po' stupida che non vede l'ora di farsi massacrare.

Un aspetto strategico del gioco prevede la distruzione di quali pianeti difendere dall'attacco. Si può scegliere dalla mappa della galassia in cui i pianeti attaccati sono azzurri e i pianeti nemici rossi. Se attaccate con successo un pianeta rosso l'effetto si ripeterà su tutti i pianeti vicini. Ogni attacco si

divide in tre fasi che però differiscono di poco e somigliano in quanto ad azione di gioco a quelle di Asterblast. Dovete sparare ad un'infinità di pericolosi tra cui meteoriti, sonde, caccia mine e silos. Le collisioni danneggiano gli scudi, ma avrete quasi sempre la meglio.

La grafica stavolta contribuisce molto alla presentazione eccellente schermi introduttivi, spara vivaci ed esplosioni fantastiche. Nonostante il proclamato elemento strategico l'azione di gioco è ripetitiva quindi non vi terrà impegnati a lungo.



ST - Galactic Conqueror.

GRAFICA 5 **FATTORE DI 2**
AUDIO 5 **FATTORE GIOCO 5**
K VOTO 708

HELL BENT

■ Novagen, versione recensita: ST, L.39000d

Un dei primi grandi giochi per ST fu Gold: un gioco tanto declamato per lo scorrimento super veloce, come se prima di gioco non era così. Il nuovo titolo della Novagen sembra assomigliargli in maniera sorprendente. Anzitutto per il rapidissimo scorrimento verticale attraverso i livelli. E poi per lo scopo del gioco che consiste nel colpire tanti ostacoli a loro da poter accedere al livello successivo.

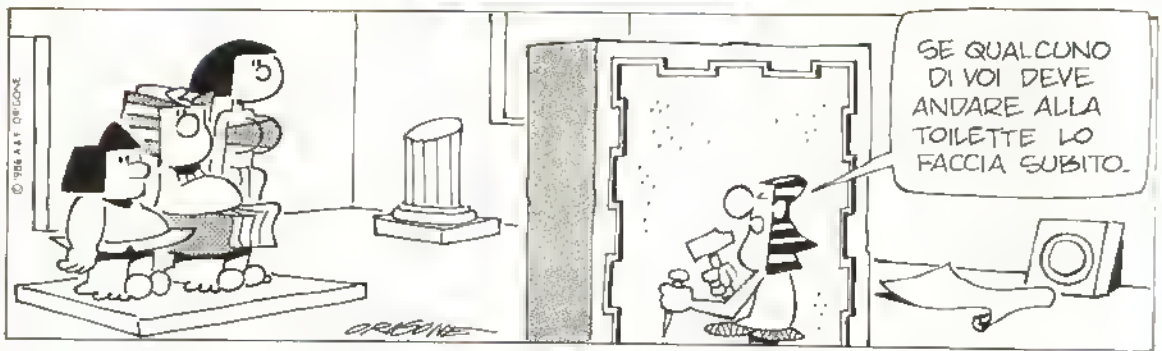
Durante il volo la nave consuma carburante, oltre a perdere l'energia dello scudo in seguito alle collisioni con gli alieni. Entrambi

possono essere ricaricati volando sulle rispettive zone. Il carburante però si esaurisce velocemente e il fatto che le mine possono essere distrutte inavvertitamente con uno sparo non aiuta di certo. Nei livelli successivi la struttura di ostacoli si complica ma diventa così difficile che non vi venga la voglia di andarsene troppo in là. L'unico modo per riuscire a giocare è evitare lo scorrimento veloce perché non si ha il tempo di reagire. Non si può dire che sia un'uscita interessante per la Novagen. Darnocles dovrebbe essere intrinsecamente migliore.

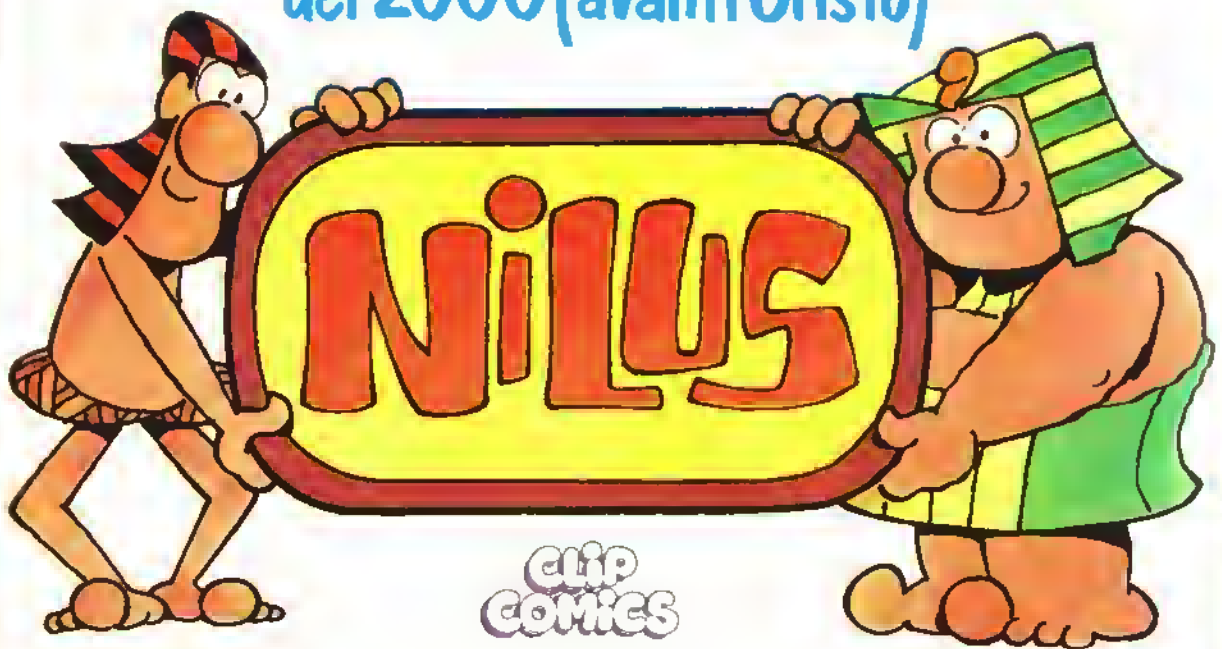


ST - Hell Bent.

GRAFICA 5 **FATTORE DI 2**
AUDIO 4 **FATTORE GIOCO 4**
K VOTO 473



la vera rivista del 2000 (avanti Cristo)



IN EDICOLA A META' DI OGNI MESE

P R O V E S U S C H E R M O

SUPPLEMENTO

Tolte di mezzo le Prove su Schermo, passiamo al Supplemento, il perfetto complemento alla perfetta rubrica delle recensioni.

Per primo c'è **TRICKS 'N' TACTICS** - l'equivalente software della guida dalla A alla Z alle scorciatoie. Questo mese, *Last Ninja 2* riceve il trattamento completo, con una mappa del gioco e vari consigli. Poi ci sono dei listati per *R-Type* e *Batman*, più altri trucchi per i migliori giochi degli ultimi due mesi.

Poi, se questo mese siete un po' in rosso, la rubrica di **GIOCHI ECONOMICI** dovrebbe illuminarvi su cosa comprare, evitare od esaminare, così da non fare acquisti a scatola chiusa.

Ed infine, date un'occhiata alla rubrica delle **NUOVE VERSIONI**: leggete come le altre macchine si sono comportate con i giochi che già conoscete e scoprite se la versione che aspettavate da tempo è finalmente arrivata.

Voltate pagina e godetevi la lettura.





ELIMINATOR

Il geniale gioco di grida in 3D con sparafutro di John Phillips per ST ha la solita dose di pass word o codici per passare di livello. Non potrebbe essere più semplice di così, vero?

LIVELLO CODICE

- 02 AMEOBA
- 03 BLOOP
- 04 CHEEKI
- 05 DOINOK
- 06 ENIGMA
- 07 FLIPME
- 08 GEEGEE
- 09 HANDEL
- 10 ICICLE
- 11 JAMMIN
- 12 KIKONG
- 13 LAPDOG
- 14 MIKADO

Premete HELP durante lo schermo del titolo e digitate il codice necessario per cominciare un nuovo livello. Ricordate che all'inizio l'Eliminator ha un cannone a singolo colpo, linee il livello non sarà tanto facile quanto cominciarlo.

■ Stefano Rodi, Cosenza

TRICKS 'N' TACTICS

Il cercare di fermare i piani criminali di The Penguin e del Joker, anche prima che ne prenda una di troppo. Per fornirle quantità infinito di qualunque cosa dovreste digitare il seguente listato, salvarlo per un uso futuro, e dare il RUN. Scrivete "1" o "2" quando richiesto e assicuratevi che sia carica la missione giusta. Meglio di una bal-cintura.

```

10 PRINT CHR$(147)
20 FOR X=364 TO 400: READY: C=C+V: POKE "1",TEXT
IF C>=4096 THEN PRINT "ERROR IN DATA END"
INPUT "DO YOU REQUIRE INFINITE LIFE: ANYTHING FOR PART 1 OR"
50 IF "1" THEN V=3: KE=395.126
60 SYS364
70 DATA 169, 12, 157, 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169
80 DATA 134, 141, 85, 3, 169, 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80
90 DATA 72, 169, 181, 141, 159, 125, 104, 173, 32, 208, 96

```

■ The Master Hacker

AFTERBURNER

Se non volete sparare all'impazzata per tutti i livelli di Afterburner per ST non dovrete far altro che mettere il gioco in pausa: digitare AGES (che non è altro che Sega all'incontrario) e premere il tasto ">" per passare al livello successivo. Dato che gli Argonauts hanno fatto anche la versione per Amiga di Afterburner, è probabile che questo trucco funzioni anche sulla versione per il 16-bit Commodore.

■ Alio Azimonti, Grosseto

R-TYPE

Lo scassajoystick della Activision Item può diventare più facile usando il seguente listato per ST. Digitatelo in ST basic e salvatelo per uso futuro. Mettete il disco A di R-Type nel drive e date il RUN. Il gioco dovrebbe caricare al solito modo ma con alcune piccole modifiche.

```

10 REM R-TYPE CHEAT, VERSIONE ST
20 ADDR=&H7FD00
30 DEF SEG=0
40 FOR F=0 TO 37 STEP 2
50 READ WS: POKE ADDR+F, VAL("&H"+WS)
60 NEXT F
70 BLOAD "RTYPE.DAT", &H50000
80 POKE &H50004, &H100
90 POKE &H50F5E, &H6026
100 POKE &H50EDA, &H6009: POKE &H50EDC, &H102
110 CALL ADDR
120 DATA 42A7, 3F3C, 0020, 4EA1, 46FC, 2700
130 DATA 41FB, 0400, 43F9, 0005, 0000, 203C
140 DATA 0000, 55FA, 20D9, 51C8, FFFC, 4EF6, 0408

```

Le linee dall'80 alla 100 sono opzionali: 80 dà crediti infiniti; 90 installa vite infinite; e 100 mantiene le armi raccolte anche dopo morti. Una qualunque o tutte queste linee possono essere inserite per varare il livello di difficoltà da affrontare.

N.B. La linea 30 è necessaria soltanto per le versioni 1985 dell'ST basic: se usate una nuova versione non scrivetela.

■ Marco Riccardi, Perugia

CARRIER COMMAND

Le versioni a 16-bit dello sparafutro strategico della Realtime hanno un interessante "modo gabbia", attivato mettendo in pausa il gioco dallo schermo principale e digitando THE BEST IS YET TO BE, spazi compresi. Il gioco riparte automaticamente e visualizza la scritta "Cheat Mode Activated" nel pannello dei messaggi.

Quando è in pausa, premete + e - sul tastierino numerico per alternare l'invincibilità del Manta: i velivoli non sono più vulnerabili agli attacchi aerei, anche se le collisioni con grossi oggetti sono sempre fatali.

Una volta programmato il tragico del carrier, Manta o Walrus, attivate il pilota automatico e cliccate su pausa. Per evitare di avanzare in tempo reale, premete 3 sul tastierino numerico e togliete di nuovo la pausa: la navicella corrispondente arriverà immediatamente a destinazione.

Allo stesso modo, mettendo in pausa e premendo 2 si sostituiscono gli scudi persi, mentre con il tasto 1 si rifornisce di carburante il carrier. In questione, 9 mostra l'attuale livello di difficoltà e 6 richiama la palette di prova del programmatore!

[con un piccolo aiuto della Realtime]

BARBARIAN II

Avete studiato bene la mappa pubblicata su K2? Non siete riusciti a risolverlo? Allora seguite questi consigli.

LIVELLO 1

PUGNATORI: sono la vera spina nel fianco e possono creare problemi. Tuttavia possono essere eliminati (cosa molto utile se non volete essere colpite). Se dovete combattervi conviene dare un calcio frontale immediatamente seguito da un colpo d'ascia basso. Il calcio frontale lo uscite all'indietro il pugnatore, il colpo d'ascia lo manca ma lo indietreggiate permettendovi di colpirlo ancora con un calcio frontale. Con un po' di pratica potrete così sconfiggere i pugnatore senza paura di subire conseguenze.

SAURAN BEASTS: sono mortali se testate in piedi troppo a lungo poiché vi decapitano. Quando avanzano verso di voi colpiteli con l'ascia e fate un passo indietro. Se lo mancate fate un altro passo indietro e ripetete.

UOMO DI NEANDERTHAL: è spacciato se lo colpite con un colpo d'ascia alla testa. Dovete solamente colpirlo alla testa, fare un passo indietro, colpirlo alla testa e così via.

GALLEGGIANTI: si possono uccidere con ripetuti colpi frontali, indietreggiando due passi e colpendo ancora frontalmente. Continuate ripetendo i movimenti e non dovrebbero esserci problemi. Se fallite nell'intento fate due passi indietro e ripetete da capo.

SCIMMIA: colpitela frontalmente non appena si avvicina. Cadrà all'interno ma si avvicinerà ancora, permettendovi di colpire nuovamente con un calcio. Serve solo un po' di pratica per non

perdere tempo prezioso.

POLLI MUTANTI: vanno colpiti con un colpo d'ascia. Calcolate il movimento giusto, così quando salterà potrete tagliarlo in due.

LIVELLO 2

ORCO GUARDIANO: vi spinge contro un muro e ci vogliono continui colpi d'ascia per permettervi di ucciderlo. Se comincia e colpirvi, date un colpo d'ascia basso e poi continuate colpendolo alle teste.

COSE SDRUCIOLEVOLI: si sconfiggono facilmente dandogli continui colpi bassi d'ascia. Se le mancate fate un passo indietro e ricominciate. Se calcolate il tempo giusto potrete decapitarle.

GRANCHIO: lasciatelo avvicinare, calcolate (cercherà di pungervi ma vi mancherà) e poi colpite basso. È molto importante il tempismo, ma basta un po' di esercizio. Se lo mancate fate un passo indietro e ricominciate.

PUNGIGLIONE: colpitelo ripetutamente alle teste e non vi toccherà (tutte le altre mosse sono inutili).

CARNIVORES: sono gli avversari più pericolosi. I colpi bassi sono il modo migliore per affrontarli; se saltano verso di voi colpiteli in fretta alla testa.

CAVE TROLLS: usate colpi bassi seguiti da un passo indietro prima di colpire nuovamente basso. Sono molto coraggiosi e vi conviene cercarli di indietreggiare.

LIVELLO 3

COSA NEL POZZO: cercate di saltare mentre si allina nel suo buco e non avrete problemi.

ORCLETS: vengono uccisi con continui e ripetuti colpi bassi.

GLOBBERS: prendeteli e calci così non si avvicineranno troppo e non potranno risicchiarvi

le estremità inferiori. Se vi sentite particolarmente sicuri cercate di decapitarli colpendoli con un paio di calci, indietreggiando di pochi passi e sferrando un colpo d'ascia al collo.

GIANT GRUBS: sono un po' un grattacapo, ma un calcio ben assestato al momento giusto potrebbe essere un buon rimedio.

EYES: sono facilmente distruggibili colpendoli ripetutamente al capo con l'ascia.

DUNGEON MASTER: è il più grosso ed il più forte di tutti i personaggi. Una combinazione di colpi bassi ed alla testa vanno bene, ma dipende se siete colpendo (colpo basso) e calciando (colpo alla testa). Quando si avvicina cercate di colpirlo al collo: se cogliete il momento giusto il risultato sarà spettacolare.

LIVELLO 4

Nel primo schermo guardate e camminate all'indietro, perderete dell'energia, ma tanta quanto ne avrete persa cercando di combattere.

GREAT DEMON: state indietro e date un colpo d'ascia al collo, subito seguito da uno basso. Ritornatevi il più presto possibile e ripetete la mossa. Se avete problemi ritiratevi dopo il colpo al collo.

Il confronto finale con DRAX è molto complicato. Affiancatevi a BARBY o a MARIANA, così copriranno il cadavere e spesso il muro. Aspettate fino a quando il fischio magico di Drax sia quasi terminato e date un colpo al collo nel momento stesso in cui finisce. Il sincronismo è estremamente difficile, per riuscirci ci vuole una specie di sesto senso.

■ Gianluca Brovelli Ranco VA



SAVAGE

Livello 3: La mappa

La parola chiave per il secondo livello: SABATTA
per il terzo: FERGUS

LEGGENDA

- (*) Piccole mostre: colpire più volte per ucciderlo
- ↓ pezzo del tesoro
- E Pentolone con energia extra
- M Mostro gigante
- + Palla ferrata, occhio
- ⌂ Medici

■ Mappa e consigli di:
Angela Bucci, Paolo Piele e

Luciano Bucci

BREVI

■ VETERAN

Il sasso di Op Wolf per ST e Amiga è sostanzialmente più facile se si dà un colpo al tavolo HELP, si passa così al livello successivo

■ Giuseppe "The Best" Corno, Concorezzo

■ STAR RAY

I poveri utenti ST che non riescono a cavare un ragno dal buco del gioco alla Defender si tranquillizzano durante la partita, scrivete AL e premete lo spazio per richiamare lo schermo delle opzioni. Digitate YANKOVIC, premete il fuoco per riprendere a giocare e premete F5 per scudi infiniti. Ora potete menare quegli alieni senza problemi.

■ Ludovico Torzi, Rovigo

■ REX



Gli utenti Spectrum che non riescono a raggiungere il secondo livello di Rex possono ora arrivarci facilmente, digitando questo esagerato codice #792898730799606

■ Giovanni Rossini, Asolo

■ GAME OVER II

Si può accedere al secondo livello del gioco "made in Spain" digitando 11423 per ST e 84187 per l'Amstrad CPC.

■ Vincenzo Beso, Reggio Emilia

■ SORCERY+

Dopo il trucco del mese scorso, ecco ora il "modo gabola". Digitate semplicemente GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT (compresi gli spazi) per essere invincibili, aprire tutte le porte, fermare il timer e riuscire ad entrare nella parte "x" del gioco.

■ Leonardo Lamperti, Milano

■ DEFENDER OF THE CROWN

Una piccola ma simpatica "gabola" per chi ha la versione Amiga: tenete premuto il tasto K mentre il gioco carica. Il cavaliere prescelto ha 1024 uomini e 1024 cavalieri a disposizione e un maggiore livello di abilità alla spada. (Avete visto cosa si può fare con una K)

■ Gianluca Brovelli (Ranco IV)

■ RETURN TO GENESIS

Le versioni Amiga e ST di Return To Genesis sono un po' durette. Provate a digitare WASP ASM durante lo schermo del titolo o poi premete F5 per essere invincibili. Facile, no?



Avete un Amiga? Avete problemi a risolvere questo labirinto con sparalutto della Bullfrog? Beh, non disperate perché ecco qua solo per i lettori di Kappa il "modo gabola" raccontato dalla rana in persona, per così dire.

Cominciate normalmente, prendete l'astronave e volate fino all'estremità in alto a sinistra dello schermo. Scendete dalla nave e guidate il buggy fino all'angolo. Digitate STONKER e rientrate nell'astronave. Ora, premendo "D" appariranno a tutto le armi disponibili (compresi gli scudi) e premendo "C" si passerà da un livello all'altro. NOTA: quando si entra in un livello, è sempre meglio stazionare l'astronave nuovamente nell'angolo alto dello schermo, per evitare di apparire in posizione illegale o addirittura fuori schermo.

Nel secondo livello, ripetete la suddetta procedura: andate col buggy nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e digitate di nuovo STONKER. Premendo "I" l'astronave potrà volare attraverso i muri e premendo "F" mentre passate sopra gli interruttori potrete raccogliervi anche stando in aia.

■ Grazie a Kevin Donkin della Bullfrog

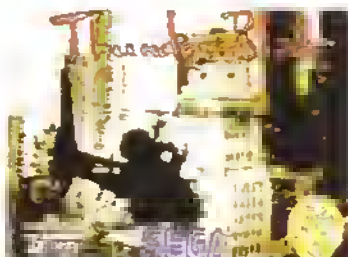
BETTER DEAD THAN ALIEN

Lo sparalutto in stile Space Invaders per Amiga e ST della Electra ha un "modo gabola" molto utile, a cui si accede digitando ELV o CHAMP quando vi trovate negli schermi dei titoli, rispettivamente dell'ST e dell'Amiga. Premendo i seguenti tasti funzione avrete a disposizione tutti i tipi di armi e altri extra possibili con i quali martellare qualunque tipo di alieno.

- F1.....SPARABULLONI
- F2.....SPARO MULTIPLO
- F3.....SPARO A RIPETIZIONE
- F4.....MISSILI CORAZZATI
- F5.....PARALIZZAZIONE
- F6.....BOMBA AI NEUTRONI
- F7.....NAVICELLA CLONE
- F8.....SCUDO
- F9.....SALTO DI LIVELLO
- F10.....BARRE D'ENERGIA EXTRA

Se come codice scrive i nomi interi dei programmatori ELVIE e CHAMPIE, il programma vi comunica di essere entrato in "Supercheat". Se qualcuno scopre cosa succede esattamente in questo caso, ci scriva.

■ Listato Anonimo, Poggibonsi



THUNDERBLADE

Per passare di livello nella conversione dell'elicottero della Sega per ST e Amiga, digitate CRASH quando il gioco ha finito completamente di caricare e appare l'immagine del film "Blue Thunder". Premendo il tasto H lo schermo dovrebbe lampeggiare indicando che il "modo gabola" è attivo. Per accedere al livello successivo, premete UNDO sull'ST e HELP sull'Amiga.

Chi ha lo Spectrum deve fare un po' più di lavoro: premete 2 per l'opzione joystick e tastiera, poi premete G e O insieme. Lo schermo lampeggia per indicare che il "modo gabola" è attivo premendo ENTER si passa al livello successivo.

Buotte notizie per chi ha un C64: Chris Butler non ha previsto un "modo gabola".

■ Grazie a Danielle della US Gold

VINCI UN GIOCO PER IL TUO COMPUTER!

Non siamo qui per vendere, eignor, ma per regalarvi.

Kappa ti regala un gioco per il tuo computer se il tuo trucco, POKE, mappa o strategia viene ritenuto, e insindacabile giudizio della redazione, il migliore del mese.

Cosa aspettate, quindi! Per il costo di un

francobollo potrete ricevere a casa, direttamente dalla redazione di Kappa, un gioco gratis.

Non ci interessano i giochi per lo ZX81: sono trucchi nuovi che vogliamo, quindi se volete avere migliori probabilità di vincere vi con-

sigliamo di studiare uno dei giochi appar-

si in questi primi tre numeri di Kappa. Insieme al trucco indicate anche il gioco che vorreste ricevere in caso di vincita tra quelli indicati nelle Pagine Gialle.

TRICKS 'N' TACTICS
K
VIA AOSTA
20154 MILANO

BOMBUZAL

ABBIAMO LA LISTA Ecco la lista completa dei codici dell'enigmatico gioco dell'Imageworks. Un grazie a diversi "Amigos": Flavio Camilli e Nicola Quattrini, Roma Matteo Piazza, Omegna(NO), Alessandro Da Basso, Valenza Matteo Sapia Fiosinone

LIVELLO	CODICE	LIVELLO	CODICE
8	ROSS	136	BIKE
16	RATT	144	BIRD
24	LISA	152	TAPE
32	DAVE	160	VASE
40	IRON	168	PILL
48	LEAD	176	SPOT
56	WEED	184	PALM
64	RING	192	LOCK
72	GIRL	200	SAFE
80	GOLD	208	WORM
88	OPAL	216	NOSE
96	SONG	224	EYES
104	FIRE	232	HAIR
112	LAMP	240	SIGN
120	TREE	248	MYTH
128	SINK		

Così com'è la lista 'funziona' con la versione per Amiga di Bombuzal. I codici funzionano anche per le altre versioni del gioco, nel senso che potete usarli, ma non si può dire che il livello apparirà!



Vi siete dimenticati della versione americana di Aliens? Spero di no e comunque il Dr K vi rinfresca la memoria con questi codici di accesso per superare i vari livelli del gioco:

APC RESCUE	2727H
OPROOM DEFENCE	1106D 1506E
AIRDUCT MAZE	2361F 5761H
NEWT RESCUE	7140E 0640C
QUEEN BATTLE	7163H 0663F

Digitate uno di questi codici e sarete ammessi al livello finale di Aliens.

F/A 18 INTERCEPTOR

Gli utenti Amiga che si vantano di essere gli unici a poter giocare questa superba simulazione di volo, potrebbero anche non riuscire a vantarsi di essersi qualificati per le missioni avanzate. Per evitare questa incresciosa situazione, salvate su disco il seguente listato, e quando vi viene chiesto il disco con il log, inserite invece il disco con la POKE.

```

10 PRINT TAB(10); "Interceptor POKE by Richard Bedding"
20 PRINT: PRINT "Insert the interceptor log disk in drive 0."
30 PRINT "Press any key"
30 WHILE AS=""
40 AS=INKEYS
50 WEND
60 PRINT: PRINT "Please wait"
70 OPEN "R": #1, #D0: CONF# 1
80 FIELD #1, 1 AS B5
90 LET B5=CHRS(1)
100 PUT #1, 2
110 FOR N=22 TO 27
120 PUT #1, N
130 NEXT N
140 CLOSE #1
150 PRINT: PRINT "Finished"

```

Richard Bedding, Peterborough

WHOOPS!

Il listato di Operation Wolf per C64 pubblicato il numero scorso non era una POKE, da reset, ma un loader. Il listato AVREBBE dovuto essere presentato così: digitate il listato, dategli il RUN e poi seguite il prompt su schermo per caricare Op Wolf con qualsiasi cosa in quantità infinita. Il responsabile di questo errore è già stato condannato a morte. In onore al bicentenario della Rivoluzione francese, la pena verrà eseguita tramite ghigliottina. Inoltre, se avete avuto dei problemi con il listato del mese scorso per Football Director il per Spectrum, provate a caricare prima il Basic +3 e poi seguite le istruzioni: dovrebbe andare meglio.

PANDORA

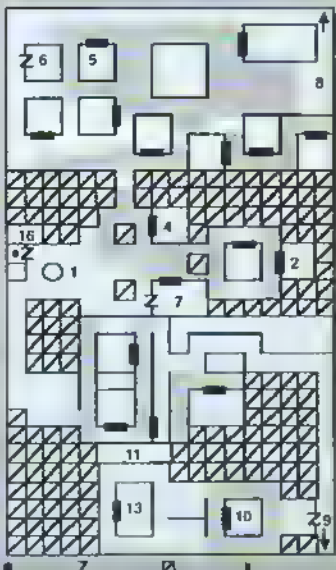
Il tempo per finire questa avventura dinamica della Firebird per C64, Amiga e Atari ST è ormai scaduto... più o meno. Per ciò, ecco la soluzione completa, nel caso aveste qualche dubbio:

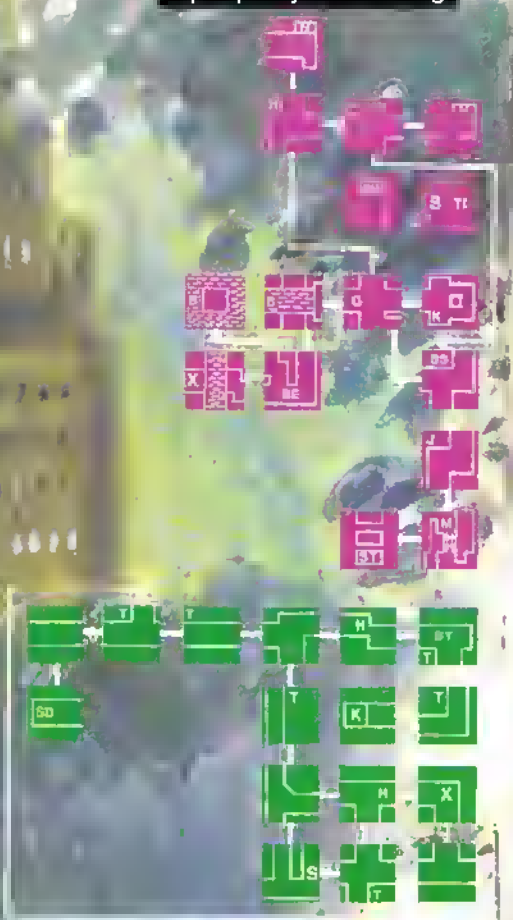
- 1 Aspettate che appaia Amy.
- 2 Prendete l'ID di Amy e trovate il Second Officer. Prendete il Lazer Rifle dal tavolo vicino a lui.
- 3 Mettete il Lazer Rifle nello zainetto: non usatelo ancora.
- 4 Trovate l'Engineer, prendete la sua ID e il Sonic Driver.
- 5 Trovate il Lt. Commander, prendete la sua ID e tenetela (tenere sta per "carry", n.d.r.).
- 6 Trovate il Commander, prendete la sua ID e tenetela. Prendete anche il Code Blu e il Code Scarlet.
- 7 Trovate il Captain, prendete il suo Disco SDI e lasciate l'ID del Lt. Commander.
- 8 Sparate all'ice Lord col Lazer Rifle.
- 9 Tenete la ID dell'Engineer e attraversate il campo di forza.
- 10 Trovate l'officer AWOL e prendetegli la ID.
- 11 Tenete il Sonic Driver e dirigetevi verso il Robomechanic.
- 12 Scambiate il Sonic Driver per il Code Occhre.
- 13 Tenete il disco SDI e andate al computer SDI.
- 14 Date al computer SDI questi oggetti nel seguente ordine: Disco SDI, Code Scarlet, Code Occhre e Code Blue.
- 15 Tenete l'ID dell'Engineer ed uscite dalla Engineering Section. Poi passate alla ID del l'officer AWOL.
- 16 Andate al transporter ed entrate seguendo la freccia.
- 17 That's all folks.

Molti personaggi hanno oggetti, ma solo quelli citati servono per completare il gioco.

Vincent Lawrence, Basingstoke

CARTINA DEL PIANO





LAST
WIN
J
A
2



LIVELLO 1

- S Partenza
- TD Botola
- K Chiave
- H Hamburger
- SW Spada
- N Nunchukas
- S Bastone
- SS Stella Shuriken
- J Giocliere
- B Barca
- BE Api
- G Cannello
- # Quadro per arrampicarsi
- M Mappa
- X Uscita

- K Chiave
- C Coccodillo
- E Uscita

LIVELLO 4

- S Partenza
- D Droghe
- CA Parlera
- CD Carta di credito
- L Scala
- H Hamburger
- X Uscita

LIVELLO 5

- SD Porta segreta
- FA Ventilatore
- S Partenza
- L Scala
- CT Terminale Computer
- G Cannello
- X Uscita

LIVELLO 2

- S Partenza
- K Tombino
- H Hamburger
- SD Spada
- BT Bottiglia
- T Semaforo
- X Uscita

LIVELLO 6

- S Partenza
- W Finesia
- O Uscita bloccata
- R Tiro del campanello
- SW Interruttore
- X Uscita

LIVELLO 3

- S Partenza
- GL Grata
- T Torcia
- SP Ragno
- RA Topi
- O Porta proibita

LIVELLO 7

- K Kunitoki
- OB Sfera

LAST
NINJA
2

■ A seguito della soluzione del primo livello di Last Ninja 2 pubblicata su K2, ecco la soluzione del resto del gioco:

**LIVELLO 2:
LA STRADA**

Il barbone vicino al negozio di hamburger ha addresso la bottiglia e la chiave per aprire il lombino si trova nella baracca a strisce bianche e rosse.

Ogni volta che attraversate la strada, aspettate che il semaforo diventi verde.

Si accede al secondo livello attraverso il lombino nel marciapiede. Apritelo usando la chiave e scendete giù...

**LIVELLO 3:
LE FOGGIE**

Raccogliete la chiave della grata, apritela e scendete giù.

Alcune entrate sono vicoli ciechi. Nei primi tre prendete quelle in mezzo. Nei secondi tre, prendete l'ultima porta. Ignorate le successive due e prendete la prima porta delle ultime tre.

Accendete la bottiglia del livello 2 con la torcia di fuoco per fare una molotov e lanciatela contro la testa del cocodrillo.

Prendete l'entrata per passare al livello 4.

**LIVELLO 4:
IL SOTTOSUOLO**

Salite sulla pedana e prendete la credit card. Entrate nella stanza alla fine del passaggio e prendete la carne nella scodella del cane.

Attenuti ai cavi d'alta tensione e alle rotaie del tram che ci sono per terra.

Camminate nel sottosuolo fino alla sezione dove si trattano le droghe. Immergete la carne nella sostanza bianca che c'è nella scatola vicino al muro e girate l'angolo per affrontare la pantera. Datele la carne per addormentarla e poi entrate nell'ascensore inserendo la credit card nella fessura.

**LIVELLO 5:
L'ISOLATO DEGLI UFFICI**

Entrate nella prima stanza per prendere il codice a quattro cifre dal terminale. Ricordatevi di annoiarlo: deve essere usato più avanti.

Attivate il passaggio segreto nella stanza coi pannelli prenden-

do la lampade sul tavolo.

Avvicinatevi al grande ventilatore tenendovi rasente al muro. In questo modo dovrete riuscire a passare senza venir spinto giù dalla sporgenza.

Ignorate il passaggio e passate attraverso l'inferriata per raggiungere il letto. Poi salite sulla scaletta dell'elicottero e fatevi un passaggio al livello successivo.

**LIVELLO 6:
LA VILLA**

Salite giù dall'elicottero sulla primissima torretta. Portatevi sulla torretta di destra e poi sul blocco che c'è sul tetto. Da qui passate sul lucernario e scendete giù.

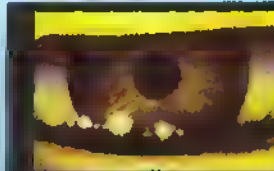
Prendete il filo dal campanello nella seconda stanza da letto: servirà come corda. Portatevi nella prima stanza ed entrate nel pannello tenendo la corda e scendete giù fino alla cucina. (Scendendo per le scale suonerà l'allarme e arriveranno le guardie.)

Andate nell'atrio ed prendete la prima entrata che è nascosta dietro la grande piante punteggiata.

Accendete l'interruttore all'uscita della stanza bunker, illuminando così il labirinto che c'è dopo la porta. Attraversate il labirinto fino alla stanza del caldaia e accendete il secondo interruttore per cambiare le direzione del getto di vapore. Passate al livello finale per l'entrata.

**LIVELLO 7:
LO SCONTRO FINALE**

Apriete la cassaforte usando il codice a quattro cifre e prendete la sfera per far apparire Kunikiki. Per sconfiggerlo, il Ninja deve accendere tutte le candele del pentagono prima che Kunikiki si svegli. Per completare il gioco, sostituite semplicemente la sfera nella cassaforte.



SEGA TIPS

ZILLION

Quando trovate un vicolo cieco (come la fine di un corridoio o il muro vicino alla libreria dell'ascensore), scendete un cancello. Se non è un vero vicolo cieco, il muro cede in pezzi e apparirà il corridoio o la stanza adiacente.

SPACE HARRIER

Selezionate il "sound test" prima che cominci il gioco (nel manuale è spiegato come fare) e selezionate gli effetti sonori nel seguente ordine: 7, 4, 3, 7, 4, 8, 1 (non è necessario attendere che l'effetto finisca prima di selezionarlo il successivo). Dopo aver inserito l'ultimo 1 invece di ritornare al gioco, appare un altro menu che consente di cambiare il livello di difficoltà: i comandi e lo spioncino principale. Se tre vite non vi bastano per completare la missione, quando appare la scritta "Game Over" muovete il comando in su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, giù, su, giù e su (lo so che è ridicolo, ma letelo lo stesso). Il gioco riparte con altri tre "lives". Questa procedura si può ripetere almeno sei volte durante una partita; non c'è che dire... utile.

GHOST HOUSE

Quando appaiono le frecce, saltateci sopra (ci vuole un po' di esercizio, saltate appena prima che la freccia colpisca per annullarle). Dopo averlo fatto per un po' (deve essere annullato un numero casuale di frecce), Mickey viene avvolto in uno scudo luminoso, che agisce come protezione temporanea anche contro Drac in persona.

■ Carlo Bongiorno, Novara

IL MODO GABOLA

La redazione di Kappa, nota in tutta Italia per gli attentati perpetrati alla lingua italiana, che ha contaminato di termini inglesi, ha deciso di trovare un termine italiano per "cheat mode". E cosa ha pensato? "Modo gabola", ecco cosa. Da questo numero in poi scompare il "cheat mode" per lasciare posto al "modo gabola". In questo numero tra virgolette perché non può essere considerata di uso comune, ma il prossimo numero lo sarà. Se non vi piace, non ditelo e basta, inventatene uno voi!

CORRUPTION

Il Pignm ve l'aveva promesso e così, poi di mantenere la parola ha chiesto uno spazio nelle pagine di TnT per la soluzione di Corruption. E poi non avevamo già pubblicato mappa il mese scorso? Seguendo questo soluzione riuscite o sconfiggere la CORRUZIONE anche se ottenete un punteggio finale di 100 su 200. Utilizzatele come traccia e se riuscite a raggiungerle un punteggio superlativo...l'indirizzo lo conoscete.

Siete nel vostro ufficio con il vostro socio David. Recuperate i documenti (OPEN CABINET, GET ALL IN THE CABINET) e quindi ragionevole la DEALING ROOM per consegnare la LIST avuta da David. Subito dopo, alle 9:06, vi trovate nel CORRIDOIO con David: ditegli che l'ufficio Anilrod lo sta cercando (TELL DAVID ABOUT SERIOUS FRAUD OFFICE). Appena David ente nell'ufficio di Mr. Hughes (9:07) ascoltate la loro conversazione (LISTEN AT WOODEN DOOR). Recatevi al cubicolo e raccogliete il sacchetto di plastica contenente la cocaina (OPEN CISTERN, GET PLASTIC BAG). Alle 9:16 potete trovare nell'ufficio della vostra segretaria e fatevi consegnare l'assegno da Margoret (GET ENVELOPE). Controllate l'assegno (EXAMINE CHEQUE) e scoprirete che l'assegno è per Charpontier. Andate nell'ufficio di Theresa e aspettate fino alle 10 quando lascia l'ufficio. Prendete la lettera (PERFUMED LETTER) e la chiave (OPEN DRAWER, GET BRASS KEY). Entrate nell'ufficio di David e prendete il nastro sulla scrivania (GET CASSETTE).

Andate nel GAR PARK, entrate nella BMW (OPEN BMW WITH DOOR KEY, ENTER) e ascoltate il nastro (PUT CASSETTE INTO STEREO) Recuperate e andate nell'ufficio della vostra segretaria e aspettate fino alle 11:30 (WAIT UNTIL 11:30) Prendete il telefono a chiamata Peter (PHONE 06022115386) e, se la linea è occupata, riprovate fino a quando non intercellate la telefonata tra Bill e David. Andate nell'ufficio di Theresa e aspettate fino alle 12:00 (WAIT UNTIL 12) Telefonate a Jenny (PHONE 0765193275).

Uscite dagli uffici e andate alla stazione di polizia. Dite al sergente che volete vedere il sacco (TELL SERGEANT ABOUT DAVID). Durante l'interrogatorio venete arrestati per possesso di cocaina. Quando siete in cella chiedete a Gerry la chiave (ASK GERRY ABOUT KEY). Prendetela e dopo aver provocato una rissa e l'intervento del sergente (BEAT GERRY) raccogliete il MATCHBOOK. Andate nell'INTERVIEW ROOM e raccogliete i vostri oggetti (GET ALL ON THE TABLE) e uscite velocemente dalla stazione di polizia (S, W, S). Dopo un po' verete nuovamente arrestati. Durante il nuovo interrogatorio mostrate l'assegno all'ispettore (SHOW ENVELOPE TO GODDARD) che vi chiederà di Charpontier. Ora (TELL INSPECTOR ABOUT CHARPONTIER) che vi chiede se volete collaborare con la polizia. Accettate (YES) e uscite con un microfono.

Recatevi all'esterno del ristorante LE MONACO e aspettate Jenny (WAIT UNTIL 1:56). Pranzate con lei fino alle 2:25. Uscite dal ristorante. Qualcuno vi spingerà a finire all'ospedale. Per uscire aspettate le 2:47 quando l'infermiera esce dalla camerata. Alzatevi (GET UP) e prendete i giornali e la federa sul

letto vuoto (GET PAPERS AND PILLOW CASE). Mettete lulla la vostra toba che è sul cabinet nella federa (PUT ALL ON THE CABINET INTO PILLOW CASE) e andate nella TV ROOM (S,S). Aprite l'armadietto (OPEN LOCKER) e mettetevi tutti i vestiti e lo stetoscopio che ha Boris nella federa (PUT CLOTHES AND STETHOSCOPE INTO PILLOW CASE). Andate nel CORRIDOIO (N,E) e aspettate fino alle 3:06. Raggiungete l'OUTSIDE OPERATING THEATRE (W,W) e sdraiatevi sul letto vuoto (LIE ON THE BED). Fasciatevi la testa (WEAR BENDAGE) e urlate (SHOUT). Vi ritroverete sull'ambulanza privata di Mr.Davis. Per fuggire toglietevi la benda e il pigiama (TAKE OFF BANDAGE AND PYJAMAS) e indossate i vostri vestiti (WEAR CLOTHES). Alzatevi, aprite la porta e quando l'ambulanza si ferma ad un semaforo rosso uscite (S). Vi ritroverete dovoviti al LE MONACO.

Tornate velocemente all'ufficio di Theresa che alle 3:30 esce dall'ufficio. Entrate in quello di David, spostate il televisore (MOVE TV). Troverete una cassaforte. Indossate lo stetoscopio e posatelo sulla ruota (PUT STETHOSCOPE ON DIAL). Girate il disco 4 volte (TURN DIAL). La cassaforte si aprirà e potete prendere tutto quello che vi è dentro. Uscite dal palazzo e tornate al ristorante. Mostate il Matchbook al cameriere (SHOW MATCHBOOK TO WAITER). Verete accompagnati nel retro. Bussate allo porte (KNOCK ON THE WOODEN DOOR) e potete entrare nel casinò. Chiedete al cassiere un credito (ASK TELLER ABOUT CREDIT) e vi ritroverete nella stanza privata di Charpontier che vi chiede di riportargli un documento.

Uscite dal casinò, andate nel CAR PARK e prendete il cacciavite che è nella BMW (OPEN GLOVE COMPARTMENT, GET SCREWDRIVER). Andate nell'ufficio di Mr.Nughes dopo aver aperto la porta chiusa a chiave con la carta di credito. (OPEN WOODEN DOOR WITH CREDIT CARD). Aprite il cassello della scrivania con il cacciavite (OPEN DRAWER WITH SCREWDRIVER) o prendete il documento. Tornate al casinò e date il documento a Charpontier (GIVE DOCUMENT TO CHARPONTIER). Aspettate e poco dopo entrerà la polizia che arresterà lui. Finalmente avete sconfitto la CORRUZIONE.

NINTENDO

Due codici per due classici giochi a piattaforma di questa console: KID IKARUS e METROID. Per il primo gioco selezionate CONTINUE e battete:

A0W2gJ R4G000 (3zer) M3000 (3zer) NK 50W00
Per Metroid la complicata combinazione è:
AVI-pv 110(zero)80(zero)8
NzJU0(zero)m 00(due zer)A0(zero)4Q
■ Carmine Santi, Reggio Emilia

SWORD OF SOAN

Il DrK ha giocato molto a questo spettacolare gioco della Discovery ed ha preparato questi veloci consigli per arrivate velocemente al mago.

- 1) Fate in modo di raccogliere i Power Shield e i Magic Zapper che troverete lungo il tragitto.
- 2) Cercare di usare il Magic Zapper o il Power Shield quando avete dinnanzi un ostacolo insormontabile
- 3) Usate il Power Shield per il fiume di lava e per orientare il guai nero laser
- 4) Lungo il viaggio potete guadagnare 2 "EXTRA LIFE"
- 5) Controllate sempre l'indicatore delle vite
- 6) Montate a cavallo dell'ANIMAL per mangiare lo molecola fluttuante, con quest'azione avrete il JUMP necessario per evitare di annegare nella trappola d'acqua
- 7) Il duello sarà più equilibrato in proporzione diretta al numero di Power Shield che guadagnerete nel corso del vostro viaggio.

Per quelli che amano i modi gabola ecco qua come fare.

Arrivate al quarto quadto, quella della foresta e potete uccidere.

Il gioco (se avete un Amiga con un mega) vi chiede se volete vedere il replay oppure ricominciare il gioco. Premendo R inizia il REPLAY, l'indicatore di vite dovrebbe segnare un punto esclamativo. A questo punto premendo la lettera Q, il gioco ricomincia con vite infinite e premendo il tasto RETURN potete passare da livello o livello fino allo scontro finale.

■ Michele Signorile Bari

CONNECT

La K redazione o, se preferite, la redazione di K, è sempre a disposizione dei lettori per suggerimenti, consigli ecc.. Per ragioni organizzative, si pregano i lettori di-

mitare le telefonate al seguente orario: dalle 17 alle 18.30. Per i distratti ricordiamo che il numero di telefono è 02-8376384. La redazione di Kappa è aperta

tutti i giorni (purtroppo), da lunedì a venerdì. K ha anche una casella postale elettronica all'interno di Videotel. Il numero è: Studio Vit mbx 013230122

OK ECONOMICI

JOCKY WILSON'S DARTS CHALLENGE

Zeppelin Games

C64 Spectrum L. 7500



C64 - Jocky Wilson's Darts Challenge.

I giochi di dardi sono apparsi con consistente regolarità durante gli ultimi due anni e sembra abbiano raggiunto il massimio con 180 della Mastertronic. Comunque senza preoccuparsi dei numerosi predecessori, la Zeppelin fa uscire questo prodotto con la dubbia benedizione della mega star inglese di questo sport, Jocky Wilson.

In cosa consiste quest'ultimo simulatore? Il lancio dei dardi è espresso in modo simile ai giochi precedenti: un dardo fluttua davanti al bersaglio e viene lanciato premendo il pulsante di fuoco. Anche se questo sembra piuttosto complicato all'inizio, ciò introduce il corretto ammonimento di casualità nei lanci: i dardi possono essere raggruppati facilmente, ma un 180 è ancora difficile da raggiungere.

Sono applicate le normali regole del "501 down" e il programma consente una sfida tra due giocatori, una sfida giocatore contro computer ed anche una gara a tempo.

È certamente una buona rappresentazione dello sport, con il solo svantaggio che tutto è già stato visto prima. Buono se non ne avete già uno, altrimenti potete lasciarlo perdere.

K-VOTO 731



58 K MARZO 1989

ZAMZARA

Rack-It

C64 L. 7500



I fans di Netherworld dovrebbero essere compiaciuti nel vedere che Jukka Tapanmaki ha usato la sua magica abilità per questo gioco per C64 che dovrebbe far vergognare molti

giochi e 16 Bit. Stoggiando alcuni sfondi e spile assolutamente entusiasmanti, Zamzara pone il giocatore in controllo di un personaggio che combatte in un paesaggio egualmente bizzarro infestato da alieni.

L'eroe extraterrestre attraversa dei livelli a scorrimento orizzontale collegati da uscite ed entrate alla fine di ognuno. La strada è piena di grosse creature aliene e di gruppi di piccoli esseri il cui intento è di polverizzare il nostro eroe.

Comunque l'alieno è dotato di un impressionante armamentario, consistente in un disintegratore, tre missili e quattro tipi di munizioni a complemento delle normali pallottole. Tre varietà di raggi riflettenti possono essere selezionate insieme a pallottole a fuoco rapido.

Zamzara è molto bello visivamente, lo scorrimento vellutato e completo di una grafica sorprendente e grazie al cielo, di una irresistibile giocabilità. Da inserire nella lista della spesa.

K-VOTO 917

[Sotto] C64 - Zamzara.



BLACKBEARD

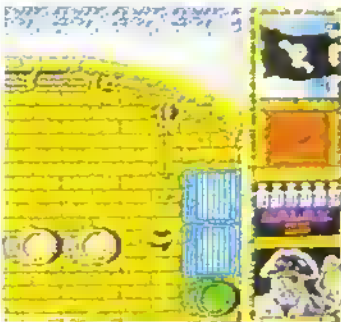
Kixx

Spectrum Amstrad L. 7500

Questo è il primo prodotto originale della Kixx ed è stato programmato dalla casa di software spagnola Toposoft (autrice del gioco della US Gold, Mad Mix).

Il gioco segue i tentativi del pirata Blackbeard alla ricerca della mappa del tesoro sepolto che gli è stata rubata dal suo gemello Redbeard. La mappa è nascosta in una cassa da qualche parte a bordo della nave di Redbeard, l'HMVS Victory, e la missione di Blackbeard è di riprendersela.

Il pirata è visto dall'alto e viene guidato per il ponte, le cabine a i due livelli di siva del veliero (tra l'altro la prua della nave e un'autentica rappresentazione della originale Victory, l'ammiraglia



[Sopra] Spectrum - Blackbeard.

di Otazio Nelson), con i vari livelli collegati da scale.

In giro per la nave c'è la ciurma di Redbeard e Blackbeard dove raccogliere collanti e pistole con le quali difendersi dagli attaccanti. Blackbeard può riprendere energia bevendo bottiglie di rum raccolte sulla nave, ma se beve troppo può prendersi una sbornia che rende difficile il controllo del pirata.

Divertente anche se un po' lento questo gioco di esplorazione con sparatutto non offre niente di nuovo, ma è poco complicato ed abbastanza interessante da garantirne un'utenza esente. Piaceva anche ai cartografi con inclinazioni nautiche.

K-VOTO 670



C64 - Camelot Warriors.

CAMELOT WARRIORS

Mastertronic

C64 Amstrad Spectrum L. 7500

Risplendente in una folgorante armatura, un cavaliere solitario si muove alla ricerca del fantasma del castello di Camelot. La sua strada attraverso l'inghiottita medioevale lo porta ad attraversare boschi, un lago, caverne e finalmente alla casa di Aru.

In ogni segmento di terra il cavaliere deve evitare di essere fucolato varie creature, il contatto può essere fatale ed il cavaliere possiede solo quattro vite. Per passare alla scena successiva bisogna raggiungere l'uscita delle precedenti.

Una volta raggiunto incolume il castello bisogna trovare quattro elementi dalle regioni a nord ai corrispondenti guardiani per distruggerli. La sfida finale è un viaggio enigmatico "per trovare la chiave che svelerà il mistero magico". Hmmm.

Questa difficile avventura diventa leggermente tracca dopo un po'. Anche se brandire una grossa spada il cavaliere ha poche possibilità di usarla e deve invece dipendere dalla propria abilità di scavalcare grosse costruzioni in un solo balzo. Il fastidioso modo di controllo e la mancanza di azione immediata ne causano il prematuro declino.

K-VOTO 458

PREPARATEVI PER...

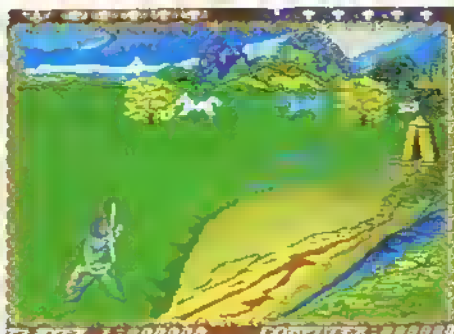
MASTERTRONIC

Tra i prodotti freschi della Virgin-Mastertronic per il prossimo mese ci sono alcuni giochi a 8-bit come *El Cid*, *Strike*, *Speedzone* e *Bombfusion* (tutti i formati). Intanto il loro catalogo per 16-bit continua a rafforzarsi grazie a *Venom*, *Knight Games* (il vecchio gioco a 8-bit di Jon Williams) e *Speedzone* per il PC, più *Bombfusion* (Amiga, ST) e *The Last Trooper* (ST) - ultime notizie quando appartengono. Sul fronte delle ristampe, l'etichetta Ricochet continua il proprio assalto al vecchio catalogo Activision, con *Hacker* (C64, Spectrum, Amstrad, ST, Amiga, IBM PC), *Toy Bizarre* (C64, Amstrad, Spectrum), *Pastfinder* (C64) e *Hacker II* e *Alcazar* che aspettano dietro la quaglia.

SILVERBIRD

L'etichetta economica della Telecomsoft è stata piuttosto tranquilla negli ultimi tempi, ma per le prossime settimane sono in arrivo diversi titoli. *Armad* (o *The Secret Armour of*...) ripara per tutti i formati, mentre *Street Warrior* (C64) e *Night Gunner* (Spectrum, Amstrad) saranno già nei negozi quando leggerete.

E appena uscito di *Rebel Star 2* per lo Spectrum (una di gioia in solifondo per gli amanti dell'originale), mentre c'è la possibilità di una nuova gamma di giochi della serie "Crazy" con *Combat Crazy* (C64) e *Trick*.



IBM PC - Knight Games.

Ramp Crazy (C64, Spectrum, Amstrad). Tutti i giochi sopraccitati costano il prezzo normale di L.5000, ma la Silverbird ha deciso di lanciare una nuova gamma di giochi che dovrebbero costare L.7500, cominciando con "123 Pack" che contiene tre giochi su una sola cassetta: aprono lo spettacolo *Ninja Master*, *Rack'n'wrestle* e *BMX Kid*.

Più o meno allo stesso modo, la serie "Double Trouble" presenta una gamma di seguiti su una sola cassetta: *Starstrike II* e il savanno i primi, seguono subito da *Eyeball I* e *II* e così via. Infine, i migliori titoli a pezzo pieno - come *Bubble Babble* - verranno ristampati e venduti ad un prezzo irrisolto "perché offrono qualcosa di più".

RACK-IT

Ripararono per l'etichetta Rack-it della Hewson, *Gribbly's Special Day out* (C64), *Technician Ted* (Spectrum),

Amstrad, *Heavy Metal Paradrod* (C64), più le versioni ridisegnate di *Pyrcurse*, *Gunnrunner* e *Quazatron* per lo Spectrum.

I nuovi prodotti includono *Golfmaster* e *Steel* per C64, dai programmatori di *Stayer* Orion, ancora per C64, ha un ultimo un pedigree programmato da Gary Foreman (*Ranarame*) grafica di John Cummings (*Zynaps*, *Firelord*) ed effetti sonori di Steve Turner.

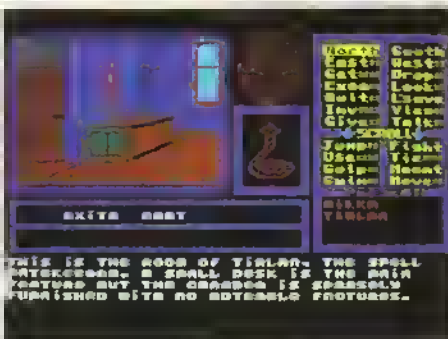
Finalmente gli utenti Spectrum potranno guardarsi *Into Africa*, un'avventura arcade guidata da menu con 10.000 schermate. Wow!

KIXX

Chi è alla ricerca di alcune decenti ristampe dovrebbe dare un'occhiata agli ultimi titoli della Kixx. *Infiltrator* di Matt Gray dovrebbe già essere nei negozi, insieme al passabile *Fygar* e a *World Games* della Epyx (superbo su C64, non tanto sugli Z80). Sempre nei negozi dovreste trovare anche *Trantor* e l'eccellente *Supercycle* della Epyx.

Ai primi di marzo dovrebbe arrivare anche *Road Runner*, che è discreto in tutte le versioni; *Handball*, una delle migliori simulazioni di baseball; e *Spy Hunter* (cosa il caro e vecchio *Spy Hunter*?)

I titoli citati sono disponibili per C64, Spectrum e Amstrad a L.7500.



IBM PC - Venom.

NUOVE VERSIONI

GUIDA RAPIDA ALLE

AMIGA IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX L25000d
versione C64
K-Voto 785

Il seguito allo stupendo *Impossible Mission* fu una mezza delusione quando apparve sul C64 e lo stesso dicasi per la versione Amiga. È una divertente avventura dinamica, ma la grafica ed il sonoro sono scarsi. Un po' più di impegno e sarebbe potuto essere molto meglio.

■ K-VOTO 670

LOMBARD RAC RALLY

MANDARIN L39000d
versione Atari ST recensita su K2 K-Voto 674

Gli effetti sonori sono migliori, ora sembra più un'automobile che un gatto. Il gioco rimane lo stesso, il che è un peccato perché le sequenze di guida avevano bisogno di essere migliorate in termini di effetti e di riavvicinamento delle collisioni.

■ K-VOTO 674

PURPLE SATURN DAY

EXXOS L40000d
versione Atari ST recensita K3
K-Voto 912

Difficile distinguere le due versioni, il che è un'indicazione di quanto è fatta bene la versione ST. Le immagini sono splendide ed il gioco vano ed incantevole.

■ K-VOTO 912

SUPER HANG-ON

ELECTRIC DREAMS L39000d
versione Atari ST
K-Voto 892

Gli effetti sonori sono veramente speciali, tanto quanto la stupenda grafica. L'azione è entusiasmante come sull'AT e la grafica è stata migliorata un bel po'. Gioco di guida di alta classe.

■ K-VOTO 910

(A destra)
Amiga - Super Hang-On.

WARLOCK'S QUEST

ERE L34000d
versione Atari ST
K-Voto 630

Un gioco carino alla *Cauldron* per macchine a 16-bit. Bella grafica e ottimi effetti sonori ma ben poco in quanto ad irrisistibilità. Raccogliete gli oggetti, sparate ai cattivi, insomma quel genere lì.

■ K-VOTO 620

AMSTRAD NETHERWORLD

HEWSON L18000c - L25000d
versione C64
K-Voto 820

Si gioca quasi come le versioni precedenti ma non impressiona graficamente. Questo però non dovrebbe rovinare il piacere di giocare a questo divertente gioco.

■ K-VOTO 783

THE TRAIN

ELECTRONIC ARTS L19000c - L22000d
versione C64
K-Voto 641

Siete al comando di un treno a vapore dietro le linee tedesche durante la 2° Guerra Mondiale e dovete portarlo in territorio alleato. Gioco di semplice strategia con occasionali sequenze arcade sempre troppo facili da finire.

■ K-VOTO 841

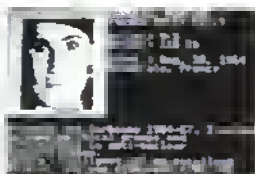


TECHNOCOP

Gremlin Graphics
L18000d
versione Spectrum recensita su K2 K-Voto 804

Un'affascinante miscela di azione di guida e di esplorazione con protagonista un poliziotto del 2000. La grafica è l'atmosfera.

■ K-VOTO 805



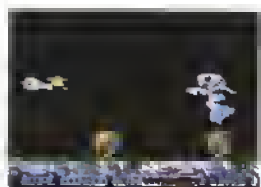
ST - *President is Missing.*

ATARI ST THE PRESIDENT IS MISSING

COSMI L59000d
versione PC
K-Voto 785

Sta tutto su un disco, quindi non c'è bisogno di cambiare disco in continuazione. Il sistema di menu è molto migliorato dall'uso del mouse. Tutto ciò accelera notevolmente l'investigazione. Il compito è lo stesso, quindi resta un grande gioco per chi ha voglia di fare un sano esercizio mentale.

■ K-VOTO 818



ST - *R-Type.*

R-TYPE

ELECTRIC DREAMS L59000d
versione Spectrum recensita su K1 K-Voto 871

Lo stupendo classico della Item è un po' deludente su ST. La grafica è colorata e l'azione di gioco buona, ma non è così eccezionale come ce lo si aspetterebbe dopo aver visto l'eccezionale versione Spectrum. Resta comunque un grande sparatutto.

■ K-VOTO 849

C64 HELLFIRE ATTACK

MARTECH L19000c - L22000d
versione recensita Atari ST su K2 K-Voto 554

Migliore della versione a 16 bit ma neanche poi di tanto. È sempre uno sparatutto ripetitivo ma il nemico si comporta in modo abbastanza pericoloso da renderlo più interessante. La grafica e il sonoro sono discreti.

■ K-VOTO 607

MENACE

PSYGNOSIS L18000c - L25000d
versione recensita Amiga su K1 K-Voto 684

Una buona conversione per C64 di questo veloce e furioso spara-e-fuggi completo di tutto. C'è da sparare a volontà, ma non aspettatvi di giocarlo ancora tra qualche mese.

■ K-VOTO 678

RETURN OF THE JEDI

DOMARK L12000c - L15000d
versione recensita Atari ST su K2 K-Voto 854

Un'ottima conversione con opzione di piena di frenetica azione di sparo e di volo, il sonoro e la

NUOVE VERSIONI

grafica complementano l'altrettanto brava giocabilità. È il più divertente della trilogia dei giochi di Guerre Stellari.
■ K-VOTO 854

TECHNOCOP

Gremlin Graphics
 L18000c - L25000d
 versione Spectrum recensita su K2 K-VOTO 804

Un'affascinante miscela di azione di guida e di esplorazione con protagonista un colozzotto del 2000. La grafica è atmosferica.
■ K-VOTO 850

SERVE & VOLLEY

ACCOLADE L27000c - L30000d
 versione PC recensita su K3 K-Voto 701



C64 - Serve and Volley.

Molto simile alla versione PC, include tutti gli stessi elementi. La grafica è appena sulluciente non si riesce a vedere bene la posizione della palla. Stesso sistema di gioco per tempismo e selezione dei colpi.
■ K-VOTO 701

PC PHANTOM FIGHTER

MARTECH L39000d
 versione Amiga recensita su K3 K-Voto 729
 A differenza della versione Amiga è solo a scorrimento verticale. La grafica è buona, anche in CGA. Peccato sia troppo difficile.
■ K-VOTO 688

HEROES OF THE LANCE

SSI L49000d
 versione Atari ST recensita su K1 K-Voto 844

La procedura iniziale è drabólica, ma dovete eseguirla soltanto una volta. La grafica e l'animazione sono attraenti anche in CGA.
■ K-VOTO 844

SPEEDBALL

IMAGEWORKS L39000d
 versione Atari ST
 K-Voto 834

Dovrebbe rivelarsi altrettanto irresistibile anche per gli utenti PC, dato che tutto è stato riprodotto magnificamente. È bello e veloce in tutti i modi grafici.
■ K-VOTO 862

ROCKET RANGER

CINEMAWARE L59000d
 versione Amiga recensita su K1 K-Voto 814

Un'altro ottimo lavoro di conversione che lo rende attraente anche per il PC. La grafica è venuta bene, anche se alcune sequenze sono state cambiate. In particolare, non c'è più la conversazione sullo Zeppelin.
■ K-VOTO 814

BATTLE CHESS

INTERPLAY L38000d
 versione Amiga K-Voto 835

Il livello scacchistico e lo stesso e l'animazione è venuta abbastanza bene. Ci sono anche gli effetti sonori digitalizzati. La novità scemerà presto ma è un gioco che tornerete a giocare.
■ K-VOTO 722

SKATE OR DIE

ELECTRONIC ARTS L45000d
 versione C64
 K-Voto 878

Arriva su PC dopo tanto tempo e, a meno che non siate un giovane utente PC o un appassionato di skateboard lo troverete poco vario ed interessante. La possibilità di giocare con altri sette amici ne aumenta un po' il voto.
■ K-VOTO 655



C64 - Menace

AIRBORNE RANGER

MICROPROSE L59000d
 versione C64
 K-Voto 801

Sull'EGA la grafica è appena decente e peggiora scendendo di standard ad ogni modo, il suono è usato discretamente. L'azione di gioco dell'originale C64 resta nitida - anche se un po' lenta - ma lo scrolling è traballante e il gioco comincia a mostrare la sua età.
■ K-VOTO 748

SPECTRUM FIRE AND FORGET

TITUS L18000c
 versioni Amiga e Atari ST
 K-Voto 618

Attraversate un territorio nemico alla guida di un veicolo sparando a tutto e tutto. Uno spara-e-fuggi veloce e furioso con una buona grafica, ma in fondo c'è poco per tenervi impegnati a lungo.
■ K-VOTO 610



MINI PUTT

ACCOLADE L19000c
 versione C64
 K-Voto 586

La grafica per C64 non era il massimo, quindi è stata trasferita discretamente. C'è anche l'assurda azione di gioco. La pallina si ferma un po' troppo improvvisamente ma per il resto il gioco si comporta bene.
■ K-VOTO 623

E. HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Audiogenic L18000c
 versione C64 K-Voto 901
 Finalmente un calcio che riesce a fare la concorrenza a Match Day nella versione su Spectrum grazie alle sue numerose opzioni.
■ K-VOTO 899

AIRBORNE RANGER

MICROPROSE L18000c
 versione C64
 K-Voto 801

La schermata monocromatica lascia un po' a desiderare e la struttura di gioco e il sistema di caricamento, poco intelligenti, significano che ogni missione deve essere ricaricata - anche quando volete ripetere quella in corso. Gli impazienti dovrebbero tenerci alla larga.
■ K-VOTO 535

Spectrum - Airborne Ranger

VOLO SIMULATO O REALE?



Analizzando i programmi di simulazione se ne ricava un'impressionante sensazione di difficoltà che non è del tutto oggettiva come non lo è, del resto, l'accuratezza di qualcuno dei programmi dedicati al volo, spesso molto più difficili dell'effettiva realtà di un volo.

Kappa ha cercato di confrontare il significato di simulatore di volo, andando anche a curiosare tra quelli "veri" per un'accurata comparazione tra il cockpit di una macchina "che vola davvero" ed il binomio tastiera/joystick del proprio computer. Il risultato è decisamente interessante. Se volete comprendere cosa c'è di vero in un Flight Simulator ed acquisire l'abilità di riconoscere, non tanto il miglior programma del genere, quanto quello più adatto alle proprie esigenze leggete questo articolo.

di Alessandro Diano

Parlando di quelli veri, si può dire che il simulatore è nato per motivi economici. Inerenti l'addestramento dei piloti, per il quale si sarebbero altrimenti dovute impiegare ore di volo reali con gli ovvii costi (e rischi) che tutto ciò comporta.

Un simulatore per microcomputer nasce sostanzialmente per lo stesso motivo: garantire un (giusto) guadagno ai suoi realizzatori e fornire un modo economico, seppur pseudo-realistico, di svolgere un'attività nella realtà ben più onerosa. Ma le differenze con un volo in 3D e scala 1:1 permangono comunque, anche se il buon simulatore tende a minimizzarle, mentre l'ottimo le rende quasi impercettibili.

In una qualsiasi macchina di simulazione, infatti, uno dei particolari tra i più importanti che non può essere assolutamente riprodotto è quello che il mio istruttore di volo definiva "la sensibilità del fondo schiena". Il riferimento alla parte anatomica non è casuale,

soprattutto nelle fasi di atterraggio del volo in VFR, si ha proprio una sensazione fisica proveniente dal seggiolino che, unitamente alle informazioni visive, comunica al pilota il momento in cui ridurre la velocità verticale del velivolo (in pratica richiamare l'aereo, cioè aumentare l'assetto tirando a sé il volantino o la barra di comando). Per effettuare un «None»-touch-down«None» con una velocità lungo la traiettoria di poco superiore a quella di stallo: il cosiddetto «None»-soft-landing«None» o atterraggio morbido.

"Videovolando" con un qualsiasi simulatore di si trova, invece, a lottare esclusivamente con le lancette degli strumenti: se in aereo si spinge la cloche tutta in avanti si ottiene una vertiginosa picchiata che, oltre a far spostare l'indicazione del variometro (l'indicatore di velocità verticale ovvero di quanto si sta scendendo o salendo) al fondo scala della discesa, comporta lo stomaco in gola su un monomotore da turismo oppure una quantità spaventosa di "G" (accelerazione pari a

9,906 metri al secondo quadrato) negativi e di afflusso sanguigno al cervello (che causa la visione rossa di quanto sta intorno, detta «None»-Red Out«None») su un moderno caccia supersonico. Sul simulatore, invece, ci si riduce esclusivamente ad osservare un brusco spostamento varia il "Down" dal VVI non rendendo, quindi, in pieno il pauroso assetto nel quale si trova ora il mezzo aereo, indicato (non sempre) dalla sola casetta a terra che diventa sempre più grande...

In un simulatore vero, inoltre, vi possono essere tutta una serie di limitazioni dovute agli scopi per il quale il simulatore stesso è stato creato: se è del tipo IFR molto probabilmente mancherà il display grafico che rappresenta la visuale dal parabrezza, altrettanto probabilmente sostituita da un plotter che indica su un'apposita cartina il percorso realmente seguito dal velivolo simulato, in paragone con la procedura corretta. Inoltre, come ben sanno i piloti dei velivoli con motore a pistoni, a meno di avere un plun-

LE PAROLE DEL VOLO

Inevitabilmente, parlando di simulatori di volo, si devono usare termini tecnici e acronimi di parole inglesi che risultano incomprensibili al non addetto ai lavori. Per rendere comprensibile la lettura dell'articolo ecco spiegati i termini in esso citati:

VFR • Visual Flight Rules, cioè volo a vista.

VVI • Vertical Velocity Indicator, americanata per indicare il variometro

IFR • Instrumental Flight Rules. In controposizione a VFR quest'acronimo indica le regole del volo strumentale senza, cioè, ausilio visivo esterno.

VOR • Very high frequency Omnidirectional radio Range ovvero radioseniero omnidirezionale

DME • Distance Measuring Equipment o equipaggiamento risultatore di distanza.

ADF • Automatic Direction Finding o radiogoniometro automatico.

NDB • Non Directional radio Beacon, cioè radiotore adirezionale

ILS • Instrumental Landing System o sistema di avvicinamento strumentale

BVR • Beyond Visual Range o oltre il limite visivo, cioè un combattimento nel quale il bersaglio non è individuabile otticamente dal pilota

HUD • Head Up Display, cioè visualizzazione che permette al pilota di non distogliere lo sguardo dall'orizzonte (quota, velocità, prua, distanza ecc. sono proiettati direttamente sulla trasparenza nell'HD)

TACAN • TACTical Air Navigation, una sorta di VOR per aerei militari

motore con eliche controrotanti (uno in senso orario e l'altro in senso inverso), dando piena potenza ai motori il velivolo tende a non seguire una traiettoria rettilinea a causa della coppia della/delle elica/e che richiede una corruzione di pedaliera nelle manovre a prendi regime quali decolli, salite violente, ecc.

Ebbene nei megasimulatori presenti in svariate scuole di volo il particolare risulta del tutto inesistente mentre nella realtà le notevoli potenze dei motori

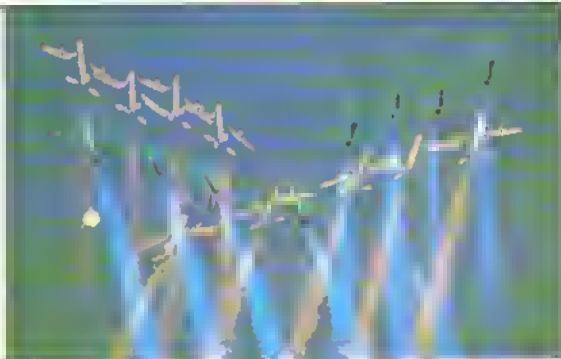
ad elica hanno addirittura portato a costruire il muso leggerissimo disassato per evitare di trovarsi fuori pista in fase di decollo a causa di questo "piccolo" particolare!

SIMULATORI E GIOCHI DI VOLO

Osservando il panorama dei programmi dedicati al volo, si riscontra la presenza di svariati prodotti il cui numero è inversamente proporzionale alla qualità degli stessi. Non tutti i programmi inerenti il pilotaggio infatti, sono degni del termine simulazione, che il neofita troppo spesso

IL "SOGNO" DELLA SIMULAZIONE

Nonostante i programmi dedicati ai simulatori di volo siano un'onormia, il desiderio di novità, e la voglia di ulteriori prestazioni a caratteristiche richieste dall'utenza, spinge continuamente le case di software alla produzione di nuovi titoli in linea con le mode e le tendenze aeronautiche del momento, in occasione dell'atterraggio del tedesco



Matias Rust nemmeno che sulla Piazza Rossa a Mosca una casa francese pubblicò subito dopo un singolarissimo "simulatore di volo" con annesso cartina del suolo sovrano, per poter ripercorrere la rotta del temerario giovane pilota, in una nuova sfida con la terribile contraerea sovietica

La Microprosa, forte delle conoscenze in materia del suo direttore (William "Bill" Staley Maggiore dell'Aviazione Americana), è stata una delle prime a seguire la Sublogica nel campo delle simulazioni di volo. Il suo ultimo lavoro inerente un aeroplano militare risalì allo scorso anno e si intitolò Project Stealth Fighter secondo la caratteristica in voga nelle costruzioni aeronautiche "made in USA" di rendere i mezzi volanti "invisibili" alle normali emissioni radar del tipo LPD 20, AN-TPS-1-E oppure CT-40 Contraves. Tanto per citare quelli della nostra contraerea. Una piccola casa di software inglese (Database) e persino riuscì a creare un simulatore della pattuglia acrobatica inglese, Red Arrows. Il pilotaggio richiede le caratteristiche che dovrebbero essere proprie di chi vola in formazione anche se, per la grafica mediocre e l'inesistente realismo, il risultato finale non è decisamente esaltante.

L'idea, però, non è male o anche se le pattuglie acrobatiche non sono più "in", dopo aver provato un incredibile numero di simulazioni di varia razza, foggia e tipo, non mi capacito di come non sia ancora stato realizzato un simulatore di Aeromacchi MB 339-A.PAN (quello della Pattuglia Acrobatica Nazionale, appunto), che i miei sogni me lo fanno immaginare come segue.

Un menu generico nel quale si può optare tra un demo acrobatico della PAN oppure un'opzione di volo basico, intermedio ed avanzato sotto la guida di un istruttore che monitora lo la, spiega cosa sta facendo, e possibilmente, perché, imparando così anche i fondamentali del volo. Una successiva opzione che, sempre con la doppia possibilità di comando istruttore o allievo, miri al volo in formazione (disassamento sul piano di volo per evitare la scia di chi precede, distanze alare di sicurezza, ecc.). Una scelta successiva nel quale fare lo stesso con le manovre di volo del programma: l'ordine in formazione, diamento, vantaggio bomba, cardieide, looping, occhio di toro, volo lento, ecc. Una possibilità finale di scelta di quale posizione si vuole occupare nella formazione acrobatica, sia per il volo d'istruzione che per l'opzione di manifestazione ufficiale.

solista, capofila, gregario, fanalino, ecc. Infine una rappresentazione realistica del cockpit (bellissimo) del 339 all'interno del quale potersi muovere agevolmente da una vista all'altra con uno scorrimento fluido di quanto richiesto.

Personalmente suggerirei il joystick come comando tradizionale di crociera, e, con il pulsante di fuoco premuto, per rapidi spostamenti dallo sguardo orientare di default volando o tra metri luno dall'altro a non meno di 250 nodi (462 Km/h) non è ammissibile che si debbano mettere le mani sulla tastiera per la semplicissima combinazione di tasti "Shift+Cap+Alt+Lock+Ins+F1+Del" per guardare se siamo andati addosso al gregario di destra oppure no.

Le vive fantasie sono terminate anche se la speranza è, in tal senso, l'ultima a morire. Nell'attesa di si può comunque divertire con quanto offerto dal panorama simulativo internazionale che, pur non considerando alcun aeroplano italiano (come il 339, sigh), presenta una gamma di prodotti in grado di soddisfare le esigenze per dispartite di chi vuole provare l'ebbrezza di un volo senza subire i relativi pericoli e limitazioni.

confolde con gioco, parola che farebbe alterare un poco Artwick & Moment, autori di lavori per i quali persino il termine simulazione con il rischio di essere riduttivo. Tra gli esempi più clamorosi di brodoni, può essere citato quello che, personalmente, ritengo la più grossa bufala della storia dei videogiochi di volo, Top Gun. La Ocean perlomeno ha avuto il buon gusto di non chiamarlo simulazione, accattivandosi le simpatie di altri programmatori, tra i quali Ian Marlin che, pur non creando simulazioni estremamente realistiche, hanno dedicato alla realizzazione di programmi di volo un'attenzione decisamente maggiore: se si è in grado di addeperare un monitor Assembly si

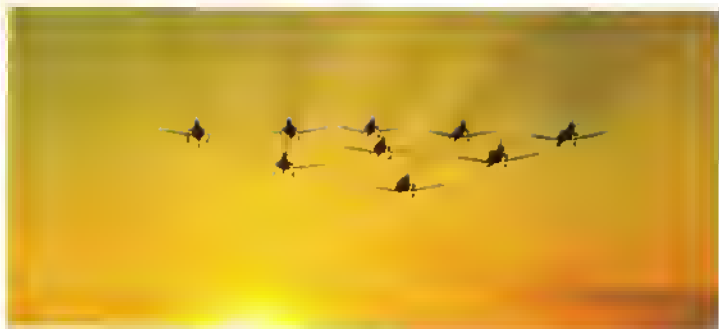
provare a fare il dump ASCII della memoria di "ACE 2" a partire dalla locazione \$50B6, il simpatico lan non sarà modesto ma è certamente un gran burlesco! Tornando alle simulazioni propriamente dette, si può osservare che esse sono riconducibili a ben precise categorie sia dal punto di vista tecnico che da quello strettamente interattivo e di azione. Per quanto riguarda la realizzazione del volo i due ragguagliamenti principali riguardano la rappresentazione del mondo circostante, la quale può essere ottenuta mediante la celeberrima grafica vettoriale nella quale gli algoritmi di gestione software risultano decisamente più snelli (e quindi più veloci nell'esecuzione): la visione

SPECIALE

del paesaggio risulta essere delimitata dai soli contorni e, per esempio, le colline sembrano delle piramidi vuote di fili di ferro così come le case. Le torri e tutto quanto nella realtà è "solido". Questo è il sistema più diffuso nei simulatori su microprocessori ad 8-bit, nei quali la velocità in linguaggio macchina è già di per sé appena sufficiente a garantire un aggiornamento continuo dello schermo senza lineari aresis d'immagine durante il volo simulato. I primi due Flight Simulator ne fecero un punto di forza per unire semplicità e potenza in un solo programma.

Salendo di livello si passa alla gestione grafica mediante modellazione di superfici, con la quale si ha una resa decisamente migliore, a scapito della velocità d'esecuzione. È questo il motivo per il quale questa gestione, peraltro di complessa definizione matematica per il povero programmatore, viene esclusivamente impiegata sul chip a 16-bit in quanto sono i soli a poter rendere giustizia ad una tale rappresentazione. Se poi l'hardware fa la sua parte (EGA e VGA per i PC ed il magico Blitter per l'Amiga), la meraviglia risultante assomiglia ad un vero e proprio cartone animato "pilotalo" nel quale si è gli assoluti protagonisti!

Spostando la visuale sulla sostanza delle simulazioni, la divisione distingue i



giochi di pilotaggio, generalmente a carattere militare, dai prodotti più "seriosi" ad alto contenuto tecnico nei quali il realismo della simulazione costringe l'utente ad un approfondito studio teorico prima, durante e dopo l'impiego del programma. Cercando, infatti, un'unità di misura fisica per lo "spessore" di una simulazione si può considerare in prima approssimazione il numero di pagine del libretto di istruzioni. Questo, però, non misura la bontà dell'intero prodotto, ma esclusivamente la sua complessità e, presumibilmente, il suo realismo con la macchi-

na reale. F/A Interceptor per Amiga, ad esempio, possiede minute istruzioni d'uso ma ciò significa solamente che il pilotaggio del vero F18 Hornet della McDonnell Douglas, pur non essendo apocalittico, non si svolge con la semplicità (puramente voluta) che l'aspare dal programma: l'obiettivo era proprio quello di seguire la filosofia "sulla sua e vola" per consentire un immediato decollo senza i chilometrici libretti d'istruzioni che lo adora...

FS A CONFRONTO

Quello che segue è un prospetto riassuntivo, alla luce di quanto esposto, per poter paragonare alcuni tra i migliori simulatori di volo e giochi di pilotaggio aereo apparsi sul mercato del software. La sua funzione è puramente riassuntiva e rappresenta un giudizio comparativo tra l'equivalente soggetto reale (ove possibile) e gli eventuali prodotti analoghi di altre case.

FLIGHT SIMULATOR (Sublogic)

Questo immediato programma è il papà della simulazione di volo odierna su microcomputer. Senza i numerosi difetti riscontrati (grafica approssimativa, paesaggi irreali, dinamica lentissima), Artwick & Moment non avrebbero potuto fame lesoro per le successive realizzazioni e, probabilmente, il "videovolo" sarebbe rimasto a lungo in stato embrionale. Il suo valore è pertanto da ritenersi maggiormente ad un'importanza storica piuttosto che a validità intrinseca del programma ma, proprio per questo, deve essere ricordato come il 1° Pong! della simulazione di volo. Se non lo si prova non si potrà nulla, ma se si trova un Apple II in disarmo vale la pena spendere un po' di tempo per quest'origine della specie Tenax.

FLIGHT SIMULATOR II (Sublogic)

L'impossibile divenuto realtà: superba simulazione del motore a pistoni Cherokee, diffusissimo aereo da turismo della Piper, con il quale ha avuto inizio una leggenda chiamata Sublogic. I difetti del programma coincidono con i suoi pregi: totale completezza nella rappresentazione della strumentazione, realismo nei tempi impiegati durante i voli, funzionamento pressoché reale dei sistemi di radionavigazione VOR, DME, ADF e NDB oltre a tutta una serie di particolari con i quali può essere condotta la simulazione: tempo, nubi, vento, posizione ed altro ancora possono essere adattati alla "propria" simulazione per soddisfare tutte le cliche. Se si ha a disposizione solo un 8-bit e senz'altro il più completo programma che si possa avere sulla simulazione di volo propriamente detta. Enthusiasticamente.

FLIGHT SIMULATOR V3.0 (Microsoft)

La Microsoft ha mosso solo il denaro ed il nome, in quanto i cervelli dietro quest'ultima versione sono gli stessi dei FS precedenti. La descrizione di questo programma richiederebbe il conio di un nuovo aggettivo qualificativo, in quanto tutti quelli esistenti risultano essere simoniaci: se ancora qualcosa poteva essere aggiunto a FS II ebbene è



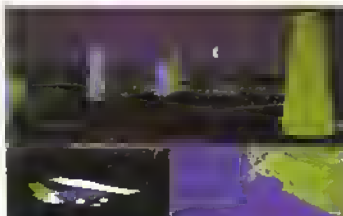
STORIA E PIONIERI DEL VOLO SIMULATO

La storia dei simulatori di volo su microcomputer ha poco più di dieci anni, da quando, cioè, un capellone omonimo del Boss, tale Artwick Sig. Bruce, realizzò una routine che pilotava vettori sulla pagina grafica saccondo un alafama d'assi cha poteva "ruotare" dando cost l'impressione di una quasi tarza dimensionalna preanata sul video fisicamente bidimensionalnata. Tale individuo amava anche svolgere per i cilell dell'Illinois ove, tra l'ellio, frequentava la locale Università a proprio ta Aeroclub nacque ta sua passione per il volo, che egli volta unire alle diacrete conoacanza Informatiche in suo possesso. Conobba durante il corso un ltimido algnore dal nome piuttosto singolare, Stu Moment, il quale

ara il complimento di Artwick, in quanto amava Interassarsi di calcolatori sebbene le sue conoscenta aeronautiche ne fecero un ben più ebila istruttore di volo tra gli allievi del quale figurò Artwick. In breve tempo t dua unirono forze a capacità par partorire lottobre 1977) la società cha avrebbe poi prodotto il primo simulatore di volo meritevole della maluacole: Flight Simulator, il primo programma detta neonata società nacque due anni dopo sul mitico Apple II, dove nai soli 4 colora e 16 Kilobyta a disposizione (!), Bruca & Stu llofillizarono la loro asparianza, giusta anche alle routine di Artwick cha servirono, tra l'altro, per la sua tesi di laurea su un package grafico

basato sulle sole risorse del microprocessore eensa ulteriori aualli hardware come se ne hanno, ad esempio, sui mod- ammissimi simulatori a sui sistemi grafici CAD/CAM, Digital, Catta, Caada, Intaigraph e simili. Il prodotto Anio (Flight Simulator I) risultò essere il primo tentativo di rappresentare quello che un pilota vede quando si trova ai comandi di un valivolo; grafica approssimativa e dinamica penosa saccondo gli standard odierni, ma comunque un grandioso programma cha permise a molti di provarla, per la prima volta, un 'volo' tanto breata quanto divertente; la londaamenta della simulazione di volo si erano finalmente soltificate,...

stato fatto. Finestre completamente gestibili per dimensioni, posizione o contenuto, modellazione solida del display da cartoni animati, molteplicità di viste impressionanti, sistema di navigazione IFR/VFR, atterraggi con ILS con possibilità di visualizzare i box del semifero ideale di discesa, selezione di via e condizioni meteo di volo di una complessiva sprovvedute, possibilità di effettuare una serie di lezioni di volo che vanno dal nulla (aereo sulla pista alle manovre avanzate (slalò di potenza, tracking di radiali VOR, virato elicito) sino alle manovre acrobatiche (looping, otto cubano, Immelman), con la possibilità di pilotare il velivolo da parte dell'istruttore di volo che SPIEGA CIO' CHE STA FACENDO (!) e lo lascia poi eseguire all'allievo (!!). L'elenco è lungo almeno quanto lo 220 pagine del manuale di istruzioni che, solitamente per la teoria aeronautica in esso contenuta, vale il prezzo di questa meraviglia informatica nella quale si può pilotare un Cessna 182 Turbo Skylane RG II od ilca, un Gates Loajel 25 G a reazione (stupendo!) ed il mitico Sopwith Biplane F-1 comunemente soprannominato "Came" (vi ricordate l'aereo di Snoopy?). L'unico dettaglio che - come in FS II - non convince pienamente è la scarsa sensibilità dei comandi (comunque distintamente modificabile per alettoni, limoni ed elevatori) che fa sembrare il volo un'attività quasi ristretta a pochissimi piloti "somidò" della manualità, visto il ritardo con il quale vengono effettuate talune correzioni. Nella realtà, per fortuna, non è così ed anche macchine decisamente sofisticate perdono molto di più di quanto non faccia il simulatore Sublogic ed è forse questo il motivo che lo promuove come validissima alternativa ad un vero corso di pilotaggio: se non si hanno problemi con FS si può affrontare un vero brevetto con la certezza di risparmiare denaro e paura. Completo.



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIMULATOR (Electronic Arts)

Questo prodotto esce leggermente dai canoni consueti della simulazione anche se ho del pregi che ne giustificano tale diversità. Un particolare banalizzante che, però, è presente con realismo solo in CYAFS è la rappresentazione di immaginarie "palla" su tutto il territorio sottostante, le quali costituiscono un riferimento visivo preziosissimo che è quanto di più vicino ci sia andati alla preziosa sensibilità del fondo schermo occorrona in precedenza. Altra caratteristica esclusiva del programma è la possibilità di scelta del velivolo da pilotare tra un nutrito gruppo di aeroplani di varie epoche o tipo: Spitfire, F-16, Spad, XPG-12, SR-71, K-3, per citare i più curiosi. Il realismo è decisamente buono anche se i paesaggi sono alquanto lusinghi. Sceglendo il mostruoso SR-71 della Lockheed (forma per altre impossibilità volanti come l'F-104 ed il pazzo C-5 Galaxy) la resa è perfetta, con il motore a una potenza (3220 Kw/hp), mentre senza è un sasso. Sebbene la grafica del cockpit sfugge rispetto al resto, anche qui è possibile il volo d'istruzione con un istruttore che passo passo può insegnare dal decollo allo scio piatto con looping e tonneau incorporati. Curati anche dettagli di minori rilievo: raggiungendo la quota di tangenza (cioè massimo) del velivolo più potente, il cielo diventa sempre più scuro e volando con ovali sperimentali come l'X-3 si manifestano fenomeni di instabilità che, a pieno regime, provocano la rottura della struttura alare! Quasi realistico.

FALCON F-16 (Microsoft)

Con parecchi particolari propri di un gioco ("Hi scores" e simili), questo prodotto comprende un buon manuale d'istruzioni ed un programma che, addirittura, è stato pilotato dal Pentagono per l'addestramento BVR degli equipaggi NATO. La grafica dell'abitacolo è di altissima qualità, nelle

viste "multi" quali la posteriore e le laterali; in quest'ordine sono persino visibili i ganci di fermo del tettuccio a goccia caratteristici del Falcon che è anche il soprannome dell'ottimo F-16 (esattamente Fighting Falcon F-16). Da buona simulazione militare è stato considerato il Black Out (cessi di G positivi, cioè salite violente) ed il Red Out (G negativi ovvero picchiate) in caso di manovre brusche o alle velocità. La caratteristica, presente anche in CYAFS, viene qui però resa al meglio: la visione si offusca pian piano sino allo stato di incoscienza nel quale l'intera visualizzazione diviene nera oppure rossa; eccezionale! Poi ammirando in particolare la versione per PC AT, è un vero peccato per i controlli del velivolo, che risultano essere piuttosto irreali (si effettuano tonneau quasi senza volerlo), e per le goffe modalità di sgancio dell'armamento. Se fossero davvero così molti piloti sarebbero già morti. Divertente.



F-16 CDMBAT PILDIT (Digital Integration)

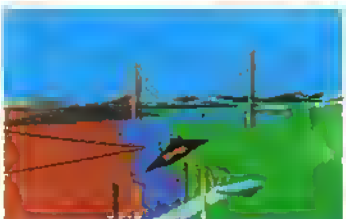
Insieme a Falcon possiede uno degli abitacoli meglio definiti. Personalmente, lo ritengo però superiore in quanto in Falcon si notano alcune incongruenze rispetto a foto di cockpit reali del Falcon Combattente, del tutto assenti in questo lavoro. La simulazione non aggiunge più di tanto a quanto già offerto dalla concorrenza; è però notevole il realismo offerto dall'HUD e dalle routine di rispondenza dei comandi che, forse, peccano di semplicità, rendendo una sensazione un po' troppo giocosa (comunque gradevole) per una simulazione dei Re dei Fighters. Bello.

TWIN TORNADO (Doctor soft)

Uno dei primi simulatori di volo o capro che un aeroplano in vista SCENDE se non se ne aumenta l'assetto o la velocità (qualche programma non lo sa a tutt'oggi...) i controlli, decisamente realistici, ne fanno un ottimo gioco di pilotaggio nel quale la simulazione riguarda la presenza della strumentazione classica di un velivolo che non è certo quello del Mullinolo della Panavia TACAN e Machmeio possono anche essere convincenti, ma è inspiegabile l'assenza di qualsiasi sistema d'arma (missili? Cosa sono?) se si eccettua il misero cannone LWKA Meusei da 27mm e 360 colpi. Un'eccezionale caratteristica posseduta da questo prodotto, unico nel suo genere per gli 8-bit, è di potersi collegare ad un altro computer sul quale sta girando il medesimo programma ed effettuare un "degligning" a due con l'utente dell'altro terminale, anziché con il meloico computer. Facile.

PROJECT: STEALTH FIGHTER (Microsoft)

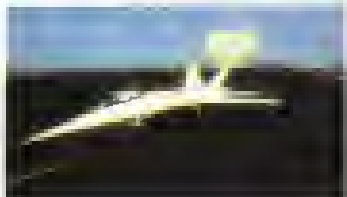
L'emulazione di questo titolo riguarda essenzialmente la capacità del "veo" caccia F-117 (denominato F-117 dalla Microprose) di sottrarsi alle rilevazioni radar, inclusa la "puro" essenziale del programma. Le capacità tattiche di chi pilota sono qui ben più importanti di eventuali esperienze di volo reale: dallo scorta del munizionamento, alla rotta da seguire, alle modalità di pilotaggio, l'utente è costantemente preso dalla varietà di situazioni presentate in questo programma alternative definibile come il più "simulativo" dei giochi di



pilotaggio oppure la più giocabile delle simulazioni militari, il paesaggio è limitato all'essenziale per non appesantire il povero microprocessore letteralmente già schiacciato dall'eccellente lavoro di Synski o Hendrick: pisto, torri, colline, navi, lanciatori o radar sono quanto la grafica vettoriale compiuta in questa simulazione della camera (più che di solo pilotaggio) di un ipotetico Stealth Pilot americano. La definizione del cockpit è più che accettabile e fornisce un buon HUD, in sintonia con la completa e convincente strumentazione di bordo, metà della quale è dedicata alla gestione dell'enorme varietà di armi, missili, bombe e telecomandi di ripresa all'infinito previsto nel programma. Onesto.

F/A-18 INTERCEPTOR (Electronic Arts)

Questo simulatore di volo, che gra esclusivamente su Amiga, possiede una tra le migliori giocabilità della categoria "Home Sims", unita ad una grafica mozzafiato tale da costringere qualcuno (personalmente ne conosco uno paio...) ad acquistare il computer SOLO per farci girare l'Interceptor! Il realismo di definizione è, però, insistito: gli strumenti indispensabili di volo tutti ma non corrispondono né per forma né per posizione al reale abitacolo di un F-18 Hornet o di un F-16 Falcon, i due "piani" presenti nella simulazione. La manovrabilità del mezzo è invece notevole: l'istinto e la destrezza vengono qui premiati più di ogni altra abilità. Il concetto dal quale è nato la presente simulazione, infatti, è stato quello di consentire a chiunque un rapido involo senza spendere ore ed ore di lezione: i pixel di Amiga ed i fluidissimi paesaggi fanno il resto. Immediato.



JET (Sublogic)

L'ultimo lavoro dell'inescandibile Artwick rappresenta un po' la risposta a coloro i quali accusavano i classici FS di un braccio troppo lungo prima di poter apprezzare in pieno la possibilità ed i piaceri del volo offerti dalla simulazione. La filosofia del "tutto subito" permea completamente questo prodotto dedicato a chi ama i paesaggi dei FS, odia i comandi contemporanei e le modalità operative. Tutti i dischi scenano dei FS, infatti, sono perfettamente impagabili anche da JET per volare sopra le stesse località visitabili sino a ieri dai soli PA-28, C-182, Learjet oppure Sopwith Camel. A livello di contenuti il programma consente il pilotaggio di un F-16 (operazioni da portiere) oppure di un F-16 (missioni da e per basi terrestri) e rappresenta l'equivalente militare dell'ottimo Flight Simulator! In un remix decisamente semplificato ed a carattere "leggero". La sensazione di realismo è buona per quanto riguarda i paesaggi esteriori (per i quali si presume l'implementazione delle medesime routine di FS II) mentre lo diventa un po' meno nella rappresentazione dell'HUD, invero lantoso. Apprezzabile gestione dei comandi di volo (che merita l'ortmo solo su Amiga ove sono possibili vario finestrazioni) e valide opzioni di contorno tipo l'azione del pilota visibile dall'esterno. Valido.

ACE 2 (Cascade)

Tradito dal nome della sua software house, che produce essenzialmente videogiochi, questo simulatore di combattimento aereo (Alì Combi Emulatore) cioè ACE che nel gergo dei piloti significa anche Asso in riferimento ad un pilota con almeno cinque vittime nemiche all'attivo), giunto alla sua seconda incarnazione, consente il pilotaggio in contemporanea e due giocatori (poiché di gioco si tratta...) che possono sfilarsi tra di loro oppure affrontarsi singolarmente il temibile computer che già al livello più facile è pressoché perfetto nel cosiddetto "trile fight" reso in italiano dal concetto di "lotta all'ultimo sangue". L'unica peccata di questo simulatore è quella di far diventare (musica stupenda di sottofondo inclusa) e, se lo si gioca in due, ci riesce al meglio, grazie anche alla sua semplicità ma banale. Simpatico.

IL LETTORE SCRIVE, PILGRIM RISPONDE

LA PRIMA AVVENTURA NON SI SCORDA MAI

Non sono un essiduo lettore di riviste-giochi, ma l'antonomo un giocatore accanito, ma giocare mi piace e preferisco delimitarmi più un'avventurista paziente e rilassato che un frenetico dal joystick. In realtà, nel campo degli avventuristi sono un novellino che non sa dove cominciare per diventare un prode cavaliere o un infallibile Indiana Jones.

Posseggo un PC AT a 1ra poco avrà un Amiga 2000, quindi vorrei porvi le seguenti domande:
1) Come cominciare?

Cioè, perché non fare una scaletta di consigli di avventure per poter apprendere questa non facile carriera?

A pensarci bene ho sintetizzato tutto con un'unica domanda: Sporo in una vs. risposta che potrà servire a molti

Giancarlo (cognome illeggibile) di Velletri

Caro Giancarlo, la tua lettera cade proprio a fagiolo poiché il Pilgrim sta preparando una breve guida proprio su come giocare gli adventure. E prevista per il prossimo numero e sarà molto utile ai principianti e a tutti quelli che non hanno mai giocato un adventure ma vorrebbero cominciare. Nel frattempo ecco una lista completamente personale e necessariamente ridotta di avventure testuali (quindi non commentate e scrivere dicendo perché hai lasciato fuori questo o quello, a meno che non stiate PR della casa di software. OK?):

- Zork I, II e III
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- Suspect
- Guild of Thieves
- Fish
- Lurking Honor
- Ingrid's Back

AVVENTURIERO AL 100%

Ho letto con piacere la rubrica degli avventuristi e devo dire che è la migliore tra quelle presenti nelle riviste italiane. Mi chiamo Marco, sono un grande appassionato di avventure, ho 23 anni, vivo a Torino e lavoro come programmatore Cobol. I miei hobby sono gli RPG e gli adventure. Cominciai a giocare non appena acquistai il mio tedesco C64 (circa otto anni fa) e non sono più riuscito ad allontanarmi dal mio cuore. Ora accanto al 64 troneggia un PC-compatibile ma la passione non si è spenta, anzi è raddoppiata visto che con queste due macchine ho a disposizione una gamma di scelta assai vasta.

Tanta è la mia passione per gli adventure e per l'Helpline di C+VG (la rivista inglese Computer and Video Games) che, saputo da Keith Campbell, (di cui sono vecchio amico e corrispondente) che sarebbe venuto in Italia per le vacanze estive, affrontai con impavido coraggio (esagerato...) il viaggio che mi permise di fare personalmente la sua conoscenza. Parliamo per un bel po' di adventure, problemi, consigli. Fu così felice del benvenuto in Italia che mi invitò a Brighton, dove risiede, l'estate dopo. E così alla fine di agosto prendevo il mio aereo (no, non il mio aereo personale) e mi isovavo nella città del rock e dei divertimenti. Ero insieme ad un altro avventuriero, il

mio amico Massimo Venturini, e devo dire che è stata un'esperienza davvero indimenticabile. Keith è gentilissimo e ci ha invitati parecchie volte a pranzo! Abbiamo passato anche alcune serate al pub parlando del mondo degli adventure. Keith Campbell è veramente simpatico a devo dire che si è reso molto insimile (se per le battute o per l'effetto della pinta di birra che abbiamo litanguiato non saprei dire...).

Ora scrivo regolarmente in Inghilterra e sinceramente penso che nel campo degli avventuristi abbiamo ancora molta strada da fare. Innanzitutto la tutti lo conoscono e una gran parte dei giocatori li ama e cerca, a danno della propria salute morale e dell'equilibrio psicologico di svolgerli. Se in Inghilterra sono giocati da un 60% delle persone che possiedono un computer, qui non arrivano nemmeno un 30%! La lingua sembra essere l'ostacolo maggiore ma c'è paura che li capisce e li trova di una noia mortale. Per questo la sempre piacere scoprire che c'è della gente che ama questo tipo di giochi...

Ho però un appunto da farvi: per favore, se siete dei veri amanti degli adventure non sviliate così. NON PUBBLICATE LE SOLUZIONI ma solo consigli e suggerimenti. Non si può rovinare un adventure in questo modo!! Non rovinare un altro gioco come avete fatto con Lords of Time. Non è stata una mossa corretta per coloro che hanno intenzione di acquisirla questa "petaloro ottima compilazione". Lo so, chi vuole fare l'avventuriero per proprio conto può non guardare la soluzione, ma poi va a finire come per gli HMI dei nuovi giochi della Infocom (puh...) e cioè TUTTI vanno a sbirciarli. Scusa per il mio slogan ma spero che qualcuno, lì dall'altra parte del foglio, mi ascolti. Cambiando argomento mi sembra che il mio tipo di giudizio espresso in migliaia sia esagerato e difficile da interpretare: è troppo dispersivo. Ottima idea, invece, aver usato le centinaia nell'avventura. Non cambiate il sistema di giudizio ma introducele sempre tutte le varie categorie. Mettetevi però d'accordo. Prima dite che usate Paesaggio, Incontri, Impegno e Sistema poi in Lancelot ne inserite solo due e in Chronoquest tutte fuori. Interesse e sporcio Incontri. Ma non mi lamento più di tanto visto che era il primo numero. Se poi servisse aiuto posso dare consigli e suggerimenti sui seguenti adventure che ho finito senza avere la soluzione... (per le liste di adventure vedere nelle Pagine Gialle le K-HELPLINE, n.d.r.).

Tr saluto cordialmente.

Marco Andreoli, Torino

Ho dovuto tagliare un po' la lettera di Marco perché era molto lunga, ma nonostante ne ho pubblicato un bel po' per varie ragioni. Innanzitutto pone un problema che si ripete fin dalla prima volta che è stata pubblicata su una rivista la soluzione intera di un adventure (le riviste era Videogiochi e la soluzione era quella di Spiderman), e cioè "Pubblicare o non pubblicare soluzioni miete?".

Il dilemma è etico, un vero essere o non essere del gioco d'avventura. Marco e molti altri sono contrari, ma esiste anche una numerosa fazione di favorevoli. Ciao Marco, come rivista, se

ci sono dei lettori che vogliono le soluzioni, devo pubblicarle. È il mio compito. D'altronde come dici il problema è che "la carne è debole", cioè che uno non riesce a resistere e non sbirciare, non che la pubblicazione di una soluzione sia eresia a monte. Alla cosa posso fare: ragazzi, un po' di auto-disciplina mi sembra essenziale per un avventuriero, quindi... Non nonostante sono contento di ricevere lettere su questo argomento da altri lettori-avventurieri, quindi prendere carta e penna e datevi da fare.

Per quanto riguarda i giudizi, non posso che essere d'accordo con lo che bisogna metterli d'accordo sulle categorie. Visto, piolo? E per dire le cose come stanno - vero, pro? Colgo l'occasione per pubblicare la spiegazione delle categorie utilizzate per giudicare gli adventure a beneficio di tutti i lettori che non hanno letto il primo numero. (C'è mancato a farlo apposta c'è anche una soluzione completa: CORRUPTIONI).

PILGRIM

Che cos'è IL K VERDETTO

Per la loro peculiarità i giochi d'avventura necessitano un sistema di giudizio diverso da quello adottato per gli altri tipi di giochi. Il K-Voto infatti non riesce a dare un'indicazione appropriata della qualità di un'avventura.

Che fare quindi? Abbiamo deciso di sostituire il K-VOTO con un breve commento, intitolato K-VERDETTO, che non è altro che l'opinione personale di Pilgrim. Ma non solo. Per coloro che sono abituati ai voti numerici, Pilgrim ha studiato anche quattro categorie separate, con relativi voti, che, a suo parere, permettono di valutare il livello tecnico di un gioco. Le quattro categorie sono: Paesaggio, Incontri, Impegno e Sistema.

Ecco spiegato qui di seguito cosa rappresentano le quattro categorie suddette:

PAESAGGIO Si riferisce alla complessità della mappa, alle sue dimensioni e alla sua struttura. Qui una semplice mappa bidimensionale con brevi descrizioni, poche locazioni e nessuna sorpresa non prenderà mai un bel voto.

IMPEGNO È facile o difficile? I problemi o gli enigmi logici non vengono per niente apprezzati, anche se vi terranno impegnati per giorni (cosa che probabilmente accadrà).

SISTEMA Ci sono contenitori di oggetti? Comandi ad alto livello? Opzione RAMsave? Tasti funzione? eccetera. Più il programma è ben fatto migliore è il gioco e più alto sarà il voto.

INCONTRI Indica la qualità dell'interazione tra il giocatore e i personaggi del gioco: cioè se i personaggi sono ben tratteggiati, funzionali, interattivi e ben programmati; se parlano o se se ne stanno lì e far niente; se si muovono per le

Neuromancer è il definitivo gioco di hacker? Deathlord soppianta Ultima V? Mars Saga è roba dell'altro mondo? Per le notizie sulle ultime novità dei giochi fantasy e adventure, continuate a leggere...



OGNI tanto arriva un gioco che tenta di creare una propria cultura universo fuso di un linguaggio pazzo, di idee esagerate e di invenzioni che sfuggano ad ogni controllo. *Neuromancer* è un gioco del genere così come *Tass Times in Tonetown*. Scendetevi i hobbit e traiti qui siamo tra i cyberpunk e se non riuscite sopportarlo, cari miei, siete dei wilsan (in italiano, tamam n d r)

Il nucleo di questo gioco della Interplay, quelli di *Bards Tale* e *Wasteland*, è una noce a manila di indizi tra banche-dati e personaggi del gioco. Nelle vesti di un cowboy del cyberspazio, vi muovete a scatti e balzi per le strade di Chiba City. Le vostre azioni sono dettate dal pannello posto in basso a sinistra.

Il vostro principale interesse nella vita è entrare nelle banche dati, ma non intendiamo il solito banditismo da hacker. Qui stiamo parlando del prossimo futuro, quando avrete una minuscola presa di corrente dietro un orecchio per inserirvi nella speciali ROM e

NEUROMANCER

L'ELECTRONIC ARTS si tuffa tra i cyberpunk...

semplicemente del testo su schermo, il cyberspazio rappresenta la rete mondiale di banche dati/comunicazione del futuro come un mondo a sé, attraverso il quale vi muovete come un'entità priva di corpo in cerca del segreto che sia dietro la spazzatura dei vostri amici cowboy dello spazio. Per questa noce avete bisogno di apparecchiature più costose e di software più complesso. La ricerca di fondi e di conoscenza vi conduce attraverso un numero di scenari in un mondo dove la gente vende i suoi organi per denaro, i robot della legge vi arrestano alla minima occasione, la Federazione Mondiale di Scacchi è ingannata da un programma pirata (vostro, naturalmente) e i Biolaboratori Hitachi eseguono dolorosi esperimenti sui vostri polmoni. Tutto congrua nel ridurre a zero la vostra costituzione, ma potete usare la Banca dei Corpi per riattivare il vostro cervello molto naturalmente a caro prezzo.

Durante il gioco potete comunicare con altri personaggi in modo limitato, scegliendo tra un piccolo numero di BBS. In risposta, essi vi offrono servizi, informazioni o completa ostilità. Ci sono pochissimi oggetti, intesi come tali, da trovare - e nelle prime fasi del gioco non dovete neppure perdere molto tempo a fare la mossa. Dovrete comunque insistere nel cercare di intranquillare le varie banche dati e assicurarvi la vostra personale incolumità.

Per esempio, una dei vostri primi obiettivi è pagare il conto dell'albergo. Lo scoprite parlando con un banista e accorgendovi di non avere abbastanza soldi. La prima volta che vi collegate ad una banca dati, avete la possibilità di guadagnare del denaro ottendo i vostri servizi al Maggiore Armitage. Potete ora pagare il conto dell'albergo. Comunque perseverando riuscite a penetrare clandestinamente nel sistema di fatturazione dell'hotel e cancellare il debito.

Il vero grosso pregio di *Neuromancer* è la sua originalità. Il gioco è eccellente e sempre irresistibile. Gli enigmi hanno una struttura abbastanza diversa da quelli a cui si è abituati, per risolverli avete bisogno degli "skill chip", che dovete prima trovare, di prenderne numerosi, appunto dei codici di accesso e degli argomenti delle banche dati e di seguire molti vicoli ciechi. I soli inconvenienti sono la maldata "carburaazione" del gioco - dovete giocare per diverse ore prima che il gioco cominci veramente a decollare - e lo spostarsi da un luogo all'altro che, nella versione per Commodore, è di una lentezza esasperante.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L.45000a	IMMINENTE
C64/128	L.34000a	USCITO
IBM PC	L.45000a	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

quando penetrare nelle banche dati significherebbe letteralmente collegarsi voi stessi dentro la rete per lottare contro il mortale Infiltration Countermeasure Electronics. Se fate un errore, ragazzi, non potete semplicemente interrompere il collegamento - vi andrà in tilt il sistema nervoso centrale o chi sa cosa vi è visto.

Neuromancer comincia come una ricerca di informazioni all'inizio farete domande ad alcuni personaggi e visiterete un paio di locazioni. Poco dopo troverete un deck che vi consentirà di collegarvi con le banche dati. Questi collegamenti offrono opportunità di interazione con personaggi non visti, per mezzo della posta elettronica.

Entrare nel cyberspazio è tutta un'attiva toccanda. Invece di visualizzare



Siete nel Cheap Hotel. Sul muro dietro di voi una console di Pubblico Accesso, e nel cubicolo davanti a voi c'è una presa per il cyberspazio. Siate pronti a collegarvi...

K. VERDETTO			
Un gioco molto impegnativo, dotato di considerevole longevità d'interesse. Comunque, dovete perseverare nelle prime fasi e vi imballerete in un bel po' di vicoli ciechi prima di poter entrare nel cyberspazio e iniziare il gioco vero e proprio...			
PAESAGGIO	67	SISTEMA	89
IMPEGNO	94	INCONTRI	78

LEGEND OF BLACKSILVER

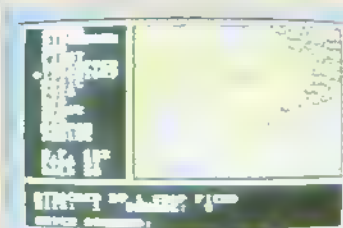
EPYX/US GOLD chiama a raccolta i Bowel Roots...

LA Epyx è meglio conosciuta per i suoi arcade e quindi eravamo molto curiosa di vedere *Legend of Blacksilver*. Questo gioco è la prova che i giochi adventure/fantasy stanno diventando importanti negli Stati Uniti.

Blacksilver è un gioco di fantasy eterogeneo, con una presentazione su schermo molto simile a quella della serie di *Ultima*, ma senza l'opione di creazione di un gruppo. Nei panni di un giovane servo, rispondete all'appello della Principessa Aylea per salvare il regno di Bantress dal perfido Barone Tarages. Il re è stato rapito, il nobile mago Seraval è stato rinchiuso, e dipende da voi usare armi e magia nella lotta contro il malvagio.

Durante il gioco, guidate il vostro personaggio per una mappa approssimativa, molto simile nel concetto a quella dei primi *Ultima*. Ogni tanto appaiono malvagie creature che vi sfidano: potete combatterle o scappare. Quando siete in città, lo schermo cambia e vi mostra la pianta dell'area e l'interno degli edifici (quando vi entrate).

Blacksilver ha un gran numero di opzioni che vi consentono di mantenere gli attributi di Forza, Resistenza, Destrezza, Intelligenza e Carisma del vostro personaggio. Nella fase di combattimento potete avvicinarvi (e sperate di essere ricevuti in maniera amichevole), avanzare, aspettare il nemico o fuggire. Potete usare le vostre armi in modo prudente o temerario, trovare cibo uccidendo e sconfiggendo animali selvaggi, e guadagnarvi i lavori degli altri personaggi facendo loro altri lavori. Potete minacciare i personaggi, fare scambi con loro o attendervi, e perfino lavorare a giornata in alcuni negozi per guadagnare del denaro.



Blacksilver: La mappa non è tanto attraente, e le città non sono molto meglio.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L29000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

La Epyx ha avuto una buona idea per la mappa lotinica col gioco - è vuota, ma vi vengono dati un certo numero di adesivi che mostrano i nomi delle locazioni, che potete attaccare per segnare le posizioni appropriate quando le scoprite.

Sfortunatamente queste caratteristiche di giocabilità, eccellenti in se stesse, non mascherano totalmente la debolezza del gioco. La mancanza di un gruppo va considerevolmente a scapito dell'interesse, soprattutto durante i combattimenti. Inizialmente può essere simpatico essere affrontati da Felid Wheelz, Bowel Roots e Screaming Nugs, ma presto il divertimento svanisce. Inoltre, la mancanza di controllo sulla creazione del vostro personaggio rende più difficile l'identificazione con esso.

In secondo luogo, la mappa è più piccola di quella offerta da altri giochi dello stesso tipo - *Ultima V* e *Bard's Tale III*, per esempio - e le varie locazioni non sono interessanti. I giochi *Ultima* erano soliti avere lo stesso problema, e lo hanno risolto rendendo più interessanti i personaggi con cui si hanno gli incontri, ma non accade niente del genere in *Blacksilver*. Semplicemente vi ritrovate con un adventure passabile, senza tremende sorprese. Troppo poco per reggere l'agguerrita concorrenza del mercato.

K. VERDETTO			
Un gioco vi che terrà occupati abbastanza a lungo da ripagarvi dei soldi spesi, ma è poco probabile che rimarrete incollati sull'orlo della sedia. Più incantassimo, un'opzione per la creazione di un gruppo e una mappa migliore lo avrebbero trasformato in uno splendido gioco...			
PAESAGGIO	65	SISTEMA	72
IMPEGNO	58	INCONTRI	70

DIAMINE colpirvi con un arco-laser un ALTRO gioco di ruolo. Lanciate una sfida ad *Ultima* con *Deathlord* la EA è anche secca su Marte, nell'intento di dimostrare che è in grado di produrre un appassionante gioco di ruolo che non sia della Interplay E - sorpresa sorpresa - c'è riuscita magnificamente.

Mars Saga è un gioiello di gioco - è facile da giocare e ti prende subito e ha bel po' di motivi per tener vivo a lungo l'interesse. Ha anche alcuni tocchi originali che ne aumentano davvero il giudizio. Ecco qua.

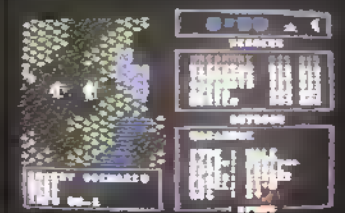
Mars Saga è un RPG basato sull'abilità: ciò vuol dire che il successo deriva dalla capacità di far lavorare un gruppo di avventurieri nel quale ognuno sia specializzato in vari campi. Ci sono 21 tipi di abilità tra cui scegliere che vanno dalle capacità amministrative all'abilità nel maneggiare la spada alle capacità minerarie. Queste abilità si combinano con i 9 attributi di un personaggio in modo da conferire a ogni componente del gruppo capacità e caratteristiche uniche.

Il vostro obiettivo è scoprire perché Marte ha perso i contatti con una delle sue colonie. Partite da Primus, la città più grande, e nel vostro viaggio visiterete sia Piogony che Parallax.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L22000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

NON contenta della serie *Bard's Tale*, la Electronic Arts ha ora prodotto un gioco che assomiglia in tutto e per tutto alla serie di *Ultima*.

Deathlord sfida voi e altri cinque membri del vostro gruppo a farvi sotto e a sconfiggere un mago cattivo. La prevedibile familiarità di questo scenario è in qualche modo compensata da una buona quantità di arguzie e invenzioni nei vari dettagli. Il vostro obiettivo finale è raccogliere sette parole magiche e sei oggetti che, insieme a un bel po' di allenamento nei combattimenti, vi mettono in condizioni di uscire vittoriosi. Al contrario della serie di *Ultima*, la fase di definizione dei personaggi di *Deathlord* è estremamente complessa. Ci sono otto razzie, che vanno da quella umana passando per varie forme ibride di razze intelligenti e semi-intelligenti fino ai forti ma stupidi troll. Ci sono anche sette attributi fisici e mentali, che includono la taglia e il carisma. Da



Deathlord - Un esec di *Ultima* molto competente, ma sempre un socio.



MARS SAGA

L'ELECTRONIC ARTS e la bellezza della semplicità



In gioco per la città di Primus. La mappa su schermo di Mars Saga, sulla destra, può, se si vuole, essere espansa fino ad occupare l'intero schermo.



Le fasi di combattimento sono complesse e stilisticamente soddisfacenti. Possibile impartire ordini a tutti i componenti del gruppo e poi guardarli mentre li eseguono.

Ogni cosa in *Mars Saga* è in scala ridotta rispetto ai più giochi di ruolo più estesi, e questo dà al gioco un fascino particolare. Le barre su schermo indicano lo stato degli attributi più importanti, mentre un'attraente finestra grafica mostra la vostra attuale locazione. Ognuna delle città è sostanzialmente un enorme tabulato a più piani, ma in aggiunta ci sono anche locazioni esterne nelle quali potete entrare solo con un voc-suit. I voc-suit naturalmente costano, così la prima cosa che dovete fare è mettervi alla ricerca di uomini da assoldare e di soldi contanti.

In *Mars Saga* non potete definire con precisione i personaggi. Quello che dovete fare è andare a cercare nei bar, nelle baracche, ecc., e poi scegliere i personaggi da assoldare. Sembra facile, ma non lo è: infatti prima dovete una buona reputazione, e così vi trovate a far fronte alle prime fasi del gioco insieme soltanto a uno o due compagni.

Il gioco è pieno di trovate carine. I personaggi vi raccontano la storia della loro vita. C'è un'eccezionale sistema di mappa su schermo che include dei riferimenti-chiave per tutte le locazioni importanti che avete visitato. I

SAVE sono veloci e numerosi e non richiedono altri dischi. Per finire, c'è uno dei più bei sistemi di combattimento. In queste fasi potete seguire lo scontro dall'alto, come in *Ultima*, ma con una grafica migliore e maggiori opzioni, tra cui la possibilità di invocare il controllo del computer per uno o più personaggi. In effetti, per cominciare è saggio fare in modo che sia il computer a combattere, per poter studiare le tattiche. Dopo una mezza dozzina di combattimenti o giù di lì, cominciate però a rendervi conto che l'attaccante è un poveretto e prenderete voi stessi il comando. Durante gli scontri potete collegarvi a dei terminali per vedere se trovate qualcosa di interessante. Se usate in superficie dovete affrontare avversari non umani come i Sand Lions, i Crushers, i Dust Worms e simili. La struttura di gioco è veloce e scorrevole e non richiede continui riferimenti a tabelle di combattimento e a liste degli incantesimi.

Mars Saga dimostra che non occorre essere grandi per essere belli. Molti giochi di ruolo hanno una programmazione insulsa e una visualizzazione poco attrattiva, semplicemente perché i programmatori hanno trascorso tutto il loro tempo a pensare un livello in più.

K-VERDETTO

Non della stessa classe di *Ultima V* o di *Bards Tale III*, ma la struttura di gioco semplice e diretta lo rende un diversivo fresco e piacevole.

PAESAGGIO	89	SISTEMA	89
IMPEGNO	82	INCONTRI	78

DEATHLORD

ELECTRONIC ARTS segue la moda.

personaggi che ottengono delle tendenze d'abilità generali, variabili dall'inganno alla capacità di camuffarsi al combattimento corpo a corpo.

Combinare tutto questo col sesso, la "moralità" (buona, neutra o cattiva), le numerose regole che governano il comportamento e le condizioni richieste per ogni categoria e avrete un sistema di personaggi davvero complesso. Perfino con l'eccellente modulo di creazione dei personaggi (che vi dice di quale categoria può entrare a far parte ogni personaggio) dovete mettere in preventivo di dedicare almeno un'ora semplicemente per formare un gruppo. Questa potrebbe sembrare una perdita di tempo, ma in pratica ha l'effetto di produrre un'unione molto forte tra il giocatore e il suo gruppo. Dopo tutto, se avete trascorso un sacco di tempo domandandovi se fare di Trumpet un Senshi intelligente, carismatico e assetato di sangue invece che un oneroso Samurai, il suo ruolo nel gioco avrà un'importanza personale. L'unica complicazione a questo punto è l'imitazione dell'autore con tutto ciò che è giapponese, quindi non solo dovete passare da una tabella all'altra, ma anche ricordarvi la differenza tra un Senshi, uno Shinci e uno Shizen. Fate un solo errore e lo pagherete col sangue.

Deathlord ha una mappa vastissima con più cose di quante ce ne siano in un normale gioco di *Ultima*. Ho anche un sistema migliore per vedere le statistiche dei personaggi e un'interfaccia di gioco più veloce. Sono comprese quasi tutte le caratteristiche di *Ultima* - oceani, navi, sovrano-rei, castelli e così via - e la qualità della grafica è certamente pari a quella di *Ultima IV*. Ci sono comunque due svantaggi. Primo, il gioco è TALMENTE simile per concetto alla serie di *Ultima* da provocare naturalmente una diretta comparazione ed è difficile raccomandare *Deathlord* per altre ragioni che non siano il suo prezzo. Il secondo inconveniente è comunque micidiale e si tratta della routine di combattimento. Per un gioco che riesce a presentarci un'eccellente interfaccia utente in così tante aree, la routine di combattimento è inspiegabilmente scadente. Non potete vedere i vostri personaggi nelle loro posizioni di combattimento individuali e quello che è ripercorso dell'azione è ripetitivo e poco interessante. A parte selezionare l'ordine di battaglia e garantire un buon cocktail di talenti nel vostro gruppo, dal punto di vista tattico non c'è altro da fare.

La morale di questa storia è che se un programma imita un altro così da vicino,

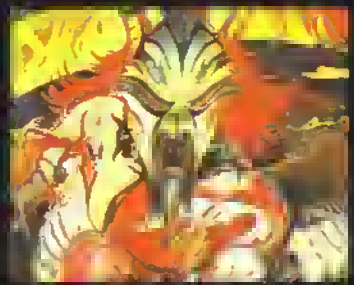
PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L22000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

K-VERDETTO

Scorrevole, svelta, complessa e piacevole - tranne che per la routine di combattimento. Se siete grandi fan del formato di *Ultima*, allora potrete gradire di aggiungerlo alla vostra collezione. Chi possiede *Ultima V* dovrebbe, comunque, prepararsi a mettere da parte qualche soldino...

PAESAGGIO	86	SISTEMA	88
IMPEGNO	93	INCONTRI	80

dove almeno riuscite a creare un prodotto migliore. Altrimenti deve subire le conseguenze di un paragone svantaggioso. Se potete dimenticarvi di *Ultima V*, *Deathlord* diventa un acquisto molto attraente.



GUIDA A LORDS OF TIME (PARTE 2)

L'attesa vi ha snervato? Come darvi torto... ecco, finalmente, la seconda parte della soluzione...

Sulla spiaggia, il guardiano di mare gli Ithin blood, quindi siate generosi con lui. Non vagate troppo finché... beh, lo sapete, vero, con che cosa cominciano tutte le caccie al tesoro? Vedete cosa potete trovare scavando. Se non riuscite a trovare qualcosa ricordatevi di "Descend al your peni..."

Se siete stati gentili con il Noiseman, lui ed i suoi amici saranno gentili con voi. Specialmente se avete problemi con un ladro nauilico. (BLOW LUR) Date un'occhiata dentro il suo baule prima di andare da qualunque parte.

Bong! Il Medio Evo. Avete raggiunto una VERA

pietra miliare all'inizio di questa parte, fate in modo di raccogliercela. Se avete qualcosa che vale la pena barattare, fatevi un banale di birra fresca, fatevi un banale di egoisti. L'assaiato messaggero vi darà del cibo in cambio per un po' di... Prendetelo e date da mangiare al verme nel bosco e fatevi dare un passaggio. Arrivati a destinazione ricordatevi in che cosa si trasforma una lana se...

Con l'aiuto del Principe non doveste avere più problemi con i cavalieri, ma indossate lo stesso qualche protezione personale. Sulla strada raccogliete il guanto Per tornare all'orologio,

trovate qualcosa di solfice da scavare

Bong! L'era dei Tudor, mi pare. Svuotate la porta per divertirvi un po', ma lui ha più bisogno di scherzare di voi. Prendete il vaso musicale per dopo e raccogliete la frutta candita per tener quello qualche cane

Come in tutte le vecchie ville ci sono delle porte segrete: il lupo, suonato nel posto giusto, ne localizza una. Segue un labirinto di siepi, ma questo dovielo risolvere da soli. Non è poi così difficile e non doviere neanche trovare la via d'uscita. Una volta al centro del labirinto calmate la sete

NO PROBLEM!

Questo mese NO PROBLEM è tutto dedicato ad una serie di utili consigli per *Bards Tale 2*. Se non riuscite a finirlo il gioco dopo averci letti, allora lasciate perdere, che è meglio!

CONSIGLI GENERALI

Quando cominciate, create un gruppo a caso, poi mettetevi insieme i soldi e fatevi tenere ad un solo personaggio. Ora, rimuovete tutti gli altri membri del gruppo e cancellateli dal vostro disco-personaggio. Create un nuovo gruppo e aggiungeteci il "personaggio cassiere". Fate raccogliere nuovamente a questo personaggio i soldi di tutto il gruppo e cancellate dal disco gli altri membri del gruppo. Procedete in questo modo finché il "personaggio cassiere" è abbastanza ricco da poter comprare tutto quello che vi serve.

Gli Elfi (Elf) sono buoni maghi, gli gnomi (Dwarf) sono buoni combattenti. Fate in modo che i vostri combattenti abbiano un punteggio-forza di almeno 17 e un'alto punteggio-destrezza.

Scappate dagli utenti magici nelle fasi iniziali del gioco: possono fare un mucchio di danni.

Ogni volta che pensate di avere abbastanza punti esperienza per salire di un livello, cercate di guadagnarne di più prima di andare al Review Board. Scopritelo che se ne avete di più di quelli necessari, ottenete "promozioni" in aree importanti, quali la forza e la destrezza, invece che in quelle meno importanti.

FANSKAR'S CASTLE

Una volta che siete nello stato andate verso la porta Nord.

DARGOTH'S TOWER

Accertatevi che il vostro gruppo abbia 7 o meno oggetti. Digitate HAVOK. Andate nell'angolo inferiore sinistro della stanza alla sinistra della stanza dove c'è il mago: passate attraverso la porta magica e prendete il segmento del Destiny Wand.

MAZE OF DREAO

Prendete la trala dal Master e date la alla bocca magica. Digitate ENDURABLE. Seguite le porte per prendere il segmento e poi uccidete il Master e gli alleati.

OSCON'S FORTRESS

Uscite dalla stanza principale, girate a destra, camminare per 2 locazioni, girate a sinistra, camminare per altre 2 locazioni, voltatevi e vedete le forbici (SCISSORS). Digitate SCISSORS. Andate nelle altre due statue e digitate PAPER e ROCK e aggiratevi al vostro gruppo. Mettete Rock in testa, poi Paper, poi Scissors, poi andate alla bocca magica. Seguite le porte per ottenere il segmento 5.

K-CONFERENZE SUGLI ADVENTURE

Il mese prossimo daremo inizio alla prima delle conferenze di Kappa sull'Adventure Fantasy. Se avete qualcosa da dire sul futuro della avventure testuali allora potrete vincere un

premio: mandate una lettera con le vostre opinioni. Daremo un premio a sorpresa colui che avrà scritto la lettera ritenuta migliore... che naturalmente verrà pubblicata sulla

rivista, insieme alle opinioni degli addetti ai lavori che scrivono e producono i giochi. Scrivete ORA a: K-Conferenza sugli Adventure, Via Aosta, 2 20154, MILANO.

IL MESE PROSSIMO

Chi, cosa o quale è Zak McCracken?

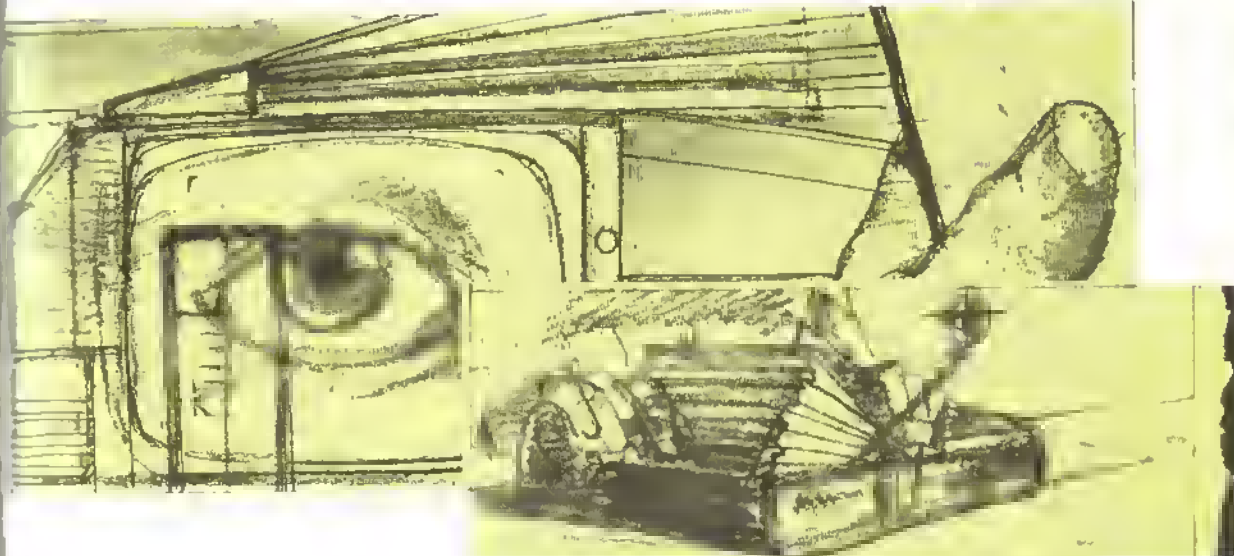
... Kings Quest IV è la migliore avventura animata mai realizzata?

... Riuscirà Leisure Suit Larry a broccolare

... e VOI a vincere un premio nella prima K-Conferenza sugli adventure?

La rubrica d'avventura di Kappa ... rifornisce di olio la vostra lampada e affila le vostre spade. Non perdetela!





NEUROMANCER

E ALTRE STORIE

di Ivano Gladimir Casamonti

Reale. Non era un gioco, Ender era troppo stordito per rendersene conto. Quei puntini luminosi ripresi da uno schermo che il simulatore riproponeva a tre dimensioni... non erano puntini di luce, erano vere astronavi, macchine possenti che lui aveva affrontato e distrutto. Ed era un vero pianeta quello che lui aveva cancellato dalla faccia dell'universo.

(The forever man, Orson Scott Card 1986 pubblicato in Italia con il titolo "Il gioco di Ender" Ed Nord 1987)



La fantascienza *neuromantica* o *cyberpunk* nasce negli USA agli inizi degli anni 80, come reazione radicale, anche se ambigua, all'oscurantismo scientifico tipico dell'era reaganiana.

Come ogni fantascientista, il neuromante specula, a livello letterario, sulla scienza dei suoi tempi, ed essendo la Cibernetica/ Informatica/ Telematica e la Biologia/Genetica i due anelli più affascinanti del panorama del sapere di questa fine di millennio, il neuromante si rivolge soprattutto ad essi per le sue extrapolazioni.

La base etica è molto semplice, ma provocatoria: dato che la genetica e la cibernetica rivoluzioneranno lo stesso concetto di razza umana, dato che innerti di database sub-corticali, trapianti d'organi, ricerche sull'immortalità, modificazione dei genomi e creazione di ibridi uomo-macchina (il *cyborg*, appun-

to) sono nel nostro prossimo futuro, non è il caso di scandalizzarsi.

Eccita invece immaginarsi questa evoluzione della razza e le sue infinite conseguenze morali, etiche, erotiche, armati del cinismo del saggio e quindi ben sapendo che tutte le conquiste tecnologiche 'in positivo', come il prolunga-

mento della vita o l'innesto di organi (biologici o cibernetici), saranno di proprietà dei potenti. Tutto ciò, però, non cancella la convinzione che anche nel mutante più mostruoso, o nell'hacker più insidioso da innesti con i terminali, ci sarà sempre un essere umano, un eroe romantico. Insomma un *Maestro Speranza*.

VINCI UN LIBRO

Siete dei veri avventurieri?
Siete anche appassionati di fantascienza?
Speriamo di sì perché chi scriverà il miglior trucco o strategia (corredato da codici possibilmente) per risolvere il gioco della Electronic Arts Neuromancer riceverà in regalo una copia del libro *Neuromante* di

William Gibson, il libro di fantascienza che ha vinto il premio Hugo 1985, pubblicato in Italia dall'Editrice Nord per la collana Cosmo, classici della fantascienza. I libri in premio sono due e verranno assegnati dal *Magnum*, a suo insindacabile giudizio, ai migliori di voi.

SPECIALE

zoso che difenderà la sua diversità con la sua indelebile umanità

Neuromante, scritto da William Gibson nell'84, è forse il capolavoro del genere, vincitore dei premi Hugo e Nebula. I due "Oscar" più prestigiosi della F.S., ed anche del premio in memoria di Philip Dick, il più grande autore di fantascienza "alta" del dopoguerra, scomparso prematuramente ed al quale i neuromantici debbono (ammettendolo) quasi tutto.

Ricordo che Dick fu l'autore, nel '68, del romanzo **Do Androids dream of electric sheep?** da cui Ridley Scott trasse l'epocale **Blade Runner**. Il film è stupendo, lo sapete tutti, ma il romanzo è molto più complicato e speculativo, oltre che ancora più poetico.

Case, il protagonista di **Neuromante**, si muove in un mondo interfacciato tra le grandi corporazioni giapponesi e l'asse Boston-Atlanta, la megalopoli più degradata che si possa immaginare, tra delinquenti, prostitute assassine con le unghie a lama retrattile, spacciatori di software ed hackers. Case è un cowboy dei circuiti molto esperto, lavora sotto l'infuso di pesanti dosi di adrenergina, collegato fisicamente ad un deck che lo immette nel cyberspazio delle banche dati da denubare. I suoi scontri con Invernomuto, le sue avventure tra simulazioni omicide e meandri circuitati, il suo amore disperato per Molly, leggeteleveli o giocateveli, meglio ancora se farete tutte e due le cose.

Naturalmente Gibson non è l'unico scrittore neuromantico: si pensi al K.W. Jeter di **Telemorte** (Urania 1020 del 13/4/86), con il suo contrabbandiere di microchip che corre nel deserto facendo da bersaglio ai raggi mortali di satelliti-poliziotto, si pensi alla **Matrice spezzata** del grande Bruce Sterling, con un futuro

ove ogni habitat circumsolare artificiale produce nuove razze, nuove culture, nuove umanità, si pensi all'**Intrigo Wellware** del promettente Michael Swanwick, simile come impostazione a Sterling, ma con la Terra ridotta ad un'unica asettica intelligenza artificiale ed i residui dell'umanità vera persi tra gli asteroidi, si pensi al **Gioco di Ender** che abbiamo citato all'inizio, dove un bambino, Ender appunto, (il terminatore) viene duramente addestrato con videogiochi complicatissimi che solo alla fine gli verranno rivelati essere strategie fondamentali per il massacro reale di una razza nemica dell'umanità, tramite un genocidio crudele. Ender esplorerà le sue colpe nel secondo libro, (**Il riscatto di Ender**) meno cyber ma molto poetico.

E si pensi a tutto ciò che non viene tradotto come la stupenda antologia personale dello stesso Gibson, **Burning Chrome**, o come l'antologia curata da Sterling, con i racconti di Greg Bear, Gibson, Sterling, John Shirley, dal titolo **Minorshades**. O come **Valls**, l'ultimo libro di fantascienza di Dick prima della morte, un capolavoro assoluto di scrittura e di filosofia, con il "Vast Active Living Intelligence System", un satellite che proietta ologrammi su tutto il pianeta, creando la realtà. Di **Count Zero**, seguito ideale di **Neuromante** si continua a parlare ma, al momento in cui scri-

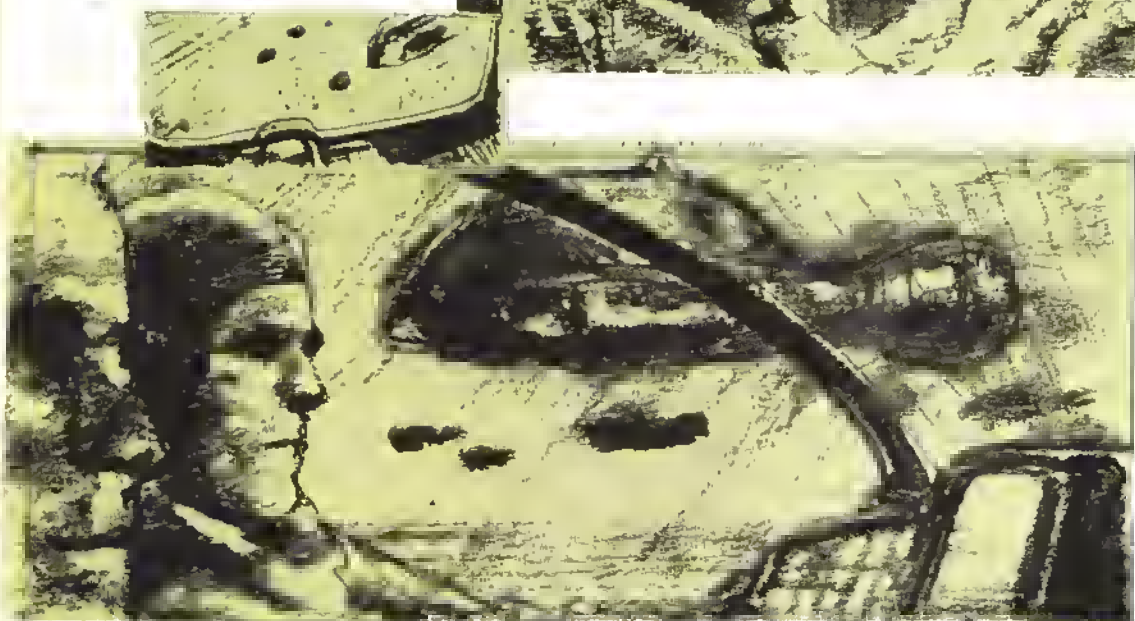
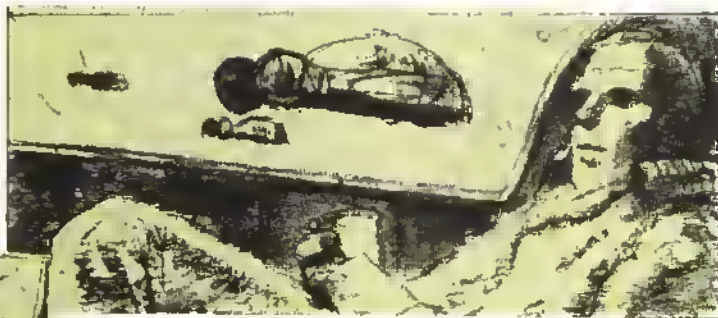
viamo, nulla è stato deciso.

D'accordo, allora ben vengano i videogames ispirati al cyberpunk: forse l'interesse di un pubblico giovane e meno condizionato dai miti perenni e stanchi, tipo Asimov, potrà dare coraggio agli editori italiani, che poi per tutti i libri già tradotti citati, tranne **Telemorte**, si riducono ad una sola, benemerita casa, la Nerd di Milano (che non mi ha pagato) diretta dall'eroico Gianfranco Viviani, che vende i libri di cui vi ho parlato (ancora tutti in catalogo e sugli scaffali delle librerie) a prezzi molto contenuti, che vanno dalle 8 alle 12 mila lire.

Se invece preferite andare in giro con sottobraccio una storia (traffinatissima) dei Cavalieri Templari, incomprensibile senza una solida conoscenza della letteratura del Graal, travestita da romanzo esoterico, fondata, anche nel titolo, su un assunto di fisica dei corpi oscillanti totalmente inesatto, tutto ciò per sentirvi colti e "trendy", fate pure

Però lasciate perdere i videogames futuristici, giocatelo alla lippa o ai tollini.

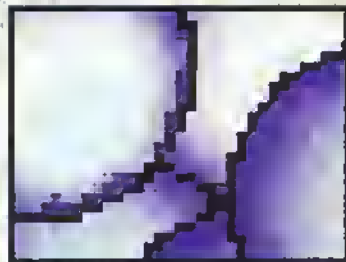
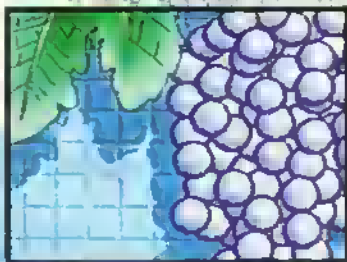
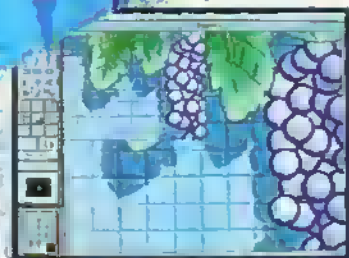
*I disegni sono tratti dal libro **The Illustrated Blade Runner** di Hampton Fancher e David Peoples, edito da Blue Dolphin*



STUDIO IN 256 SFUMATURE DI BLU

In cui il Professor Pixel diventa rosso in faccia per l'eccezione, verde per l'invidia, quindi blu perché, appena messe le mani sull'ultimo arrivato nel settore

dello "spone paint" - Studio 3 della Electronic Arts su Apple Mac II - deve respirarlo.



MISCELANDO LA PALETTE

Non potendo dillenderci ulteriormente su *Studio 8*, ci limiteremo alla descrizione di un ultimo tool, la palette, rimandando i più interessati alla lettura della centinaia di pagine del manuale. Il programma può usare una palette di 256 colori, a cui si può accedere selezionando con il mouse l'indicatore del colore attivo in quel momento. La palette può anche venire posizionata dove preferite. Sotto l'icona del colore attivo sono presenti in un riquadro, gli ultimi 16 colori utilizzati che possono così venire attivati direttamente. È naturalmente possibile la selezione di un qualsiasi colore presente sullo schermo. Quando è attivo il *Colour Pickup* inoltre, la doppia selezione di ogni colore presente in palette chiama la finestra di miscelazione dei colori. Questa permette la modifica di ogni colore regolandone le singole componenti RGB o HSV. Il cuore del sistema è la finestra della Palette utente che consiste in un'area di lavoro di 32 colonne per 32 file (1024 celle totali). Questo consente un notevole spazio operativo per lo spostamento e l'ordinamento dei colori. Da questa finestra è possibile l'accesso a varie tecniche di miscelazione dei colori,

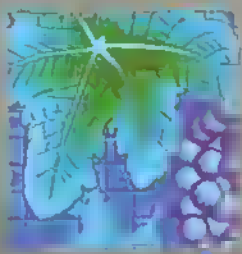


inclusi il "Colour Square" ed il "Colour Mixer". Il *Colour Square* si utilizza posizionando agli angoli di un quadrato i colori primari scelti, selezionando poi le tinte intermedie desiderate che appaiono nelle celle interne. Il *Colour Mixer* è simile a quello presente nei paint AT&T GSE TIPS, e come questo ispirato dal software operativo della Quantel Paintbox: l'operatore sceglie alcuni colori e li miscela tra loro su una tavolozza apposita, ottenendo ogni possibile tinta intermedia. L'ideale per l'artista tradizionale, grafico o pit-

lore. In aggiunta a tutto ciò, ogni selezione personalizzata di parametri può essere salvata e richiamata in seguito. E con vero piacere che possiamo scrivere, per la prima volta, di avere trovato un paint perfetto. Non siamo riusciti finora a trovare alcun difetto od omissione, che cercheremo allivamente nei prossimi mesi di felice uso. Approfittiamo anche di quest'occasione per inviare nuovamente le nostre umiltissime al grande Dan Silva ed alla Electronic Arts: cosa aspettano a realizzare *DPaint III* per Amiga? La vecchia versione non vede né HAM né HalfBrite, e nemmeno lo Enhanced Chip Set, trascurando difetti minori come la mancanza di anti-aliasing nel disegno. Inoltre, quando avremo la possibilità di vederli *DPaint* o *Studio 8* su macchine 24/32 bit-planes con uscita PAL, idonee alla grafica televisiva? La AT&T ha già venduto centinaia di esemplari della scheda grafica Vista che permette di assemblare workstation complete per meno di 20 milioni, ed il paint più economico disponibile, l'ultimo TIPS, costa circa 4 milioni, non è, forse un mercato sufficientemente per la Electronic Arts?

FILL SFUMATI

Altra utilissima funzione implementata sono le sfumature, utilizzabili in modo molto più semplice ed efficace che in altri software di paint. Per consentire transizioni morbide tra un colore ed un altro, o per l'ombreggiatura delle superfici, sono disponibili otto serie di sfumature da 32 colori ognuna, scelti dalla palette utente o dai 16,7 milioni di colori disponibili. Le sfumature pre-selezionate sono richiamabili individualmente per l'utilizzo nei tool che lo prevedono,



come il riempimento di campiture monocromatiche o il disegno di cerchi e poligoni pieni. Durante l'impostazione di queste forme non ne viene indicato solo il contorno, ma è visibile anche una sfumata sfumata, di cui un'estremità parte dal centro della forma. Selezionandone l'altro capo, esternamente al perimetro, viene attivato il riempimento sfumato a partire da quel punto. Semplice e rapido

A meno che non viviate in California, chiamare il Mac II un home computer può sembrare esagerato: non com'è già accaduto con il vecchio Mac, il Mac II infatti è stato concepito come gli home, nei prossimi anni. Proposto con due configurazioni diverse: Motorola 68020 e 30, ha una superficie di lavoro di corvelli sotto il colano per adattarsi ad un uso grafico intenso, viene offerto con una ricca dotazione di optional "qualificanti" che comprendono, schede video ad 8 bit-planes (256 colori contemporanei) scritte da una palette di 16.7 milioni e 24 bit-planes (tutti i 16.7 milioni insieme) 32 colori anche l'arrivo di una versione "modificata" della AT&T Vista, capace di 32 bit-planes, in cui gli 8 bit-planes vengono trovati per l'Alpha Channel, cioè 256 livelli di sfumatura verso il segnale video poscente.

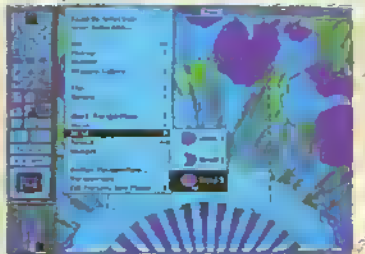
Tornando a *Studio 8* si può ammettere l'idea di spendere qualche milione in software e hardware. Basta cambiare lo schermo-immagine in alta risoluzione ad 8 bit-planes, perché parole come "costoso" perdano significato ed i tool a disposizione sono così potenti e facili da maneggiare che la tentazione di venderlo la casa o la macchina per spargere pixel, colorazioni sullo schermo si fa quasi irresistibile.

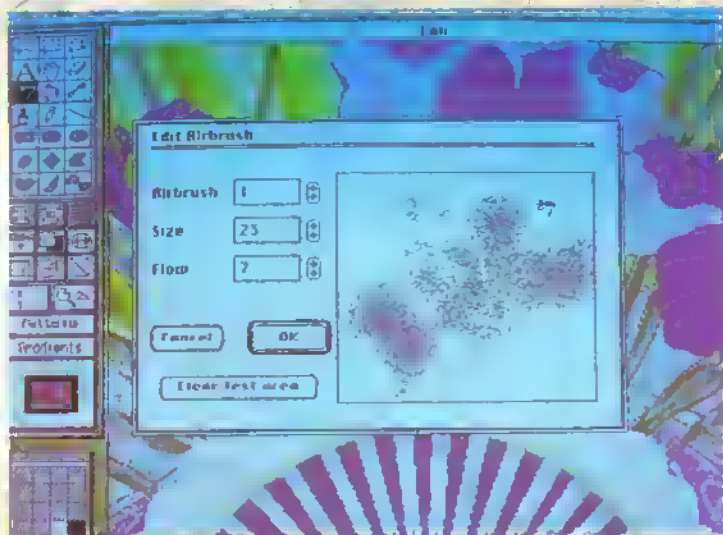
INTERFACCIA WIMP

A chi si potesse per la prima volta al mondo Apple, potrebbe sembrare curioso la somiglianza fra l'interfaccia di *Studio 8* e quelle di *MacPaint*, *Pixel Paint* ed altri paint per Macintosh. In realtà è la Closed System Architecture, una scelta precisa della Apple che impone ai software di adeguarsi ad un sistema WIMP standard. Questo rende affinitoso di tutti i programmi e permette agli utenti di muoversi familiarmente all'interno di pacchetti software sconosciuti dotati di un'interfaccia basata su principi comuni. L'Amiga ha avuto meno successo nell'imporre ai "software developers" indipendenti la sua interfacca utente *Intuition*, molte cose di software si limitano semplicemente ad adottare interfacce meno potenti, studiate per altre macchine, come ha fatto, tanto per non fare nomi, la Grafica con *Logisix*.

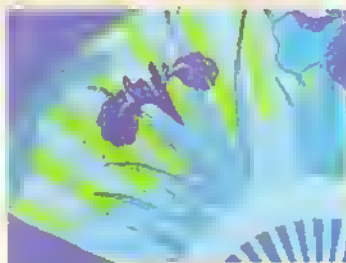
A prima vista *Studio 8* non sembra offrire nulla di spettacolare oltre i consueti tool di ogni paint. Le icone visibili appaiono formidabili e chiunque è subito in grado di produrre immagini decenti senza toccare lo splendido manuale. È con l'uso, utente che si scopre la reale potenza del software: è pre-

Lavorando su un'immagine con il sistema Macintosh con menu a discesa





(Sopra) Definizione dell'aerografo.
(Sotto) L'immagine finale.



Spiega quasi ogni tool immaginabile dal più semplice presente in video ai più complessi raggiungibili tramite menu e submenu. Ne descriviamo solo alcuni, per ragioni di spazio, cercando però di illustrare la qualità tecnica del programma, ed il modo semplice ed elegante in cui è organizzato.

ICONE MODIFICATRICI

Benché l'interfaccia utente sia diversa, chi conosce bene iMac non incontrerà problemi nell'uso di icone modificatrici per controllare le opzioni dei tool di uso più frequente. Un blocco separato di nove icone determina la pressione di opzioni globali, tipo quali colori siano staccati dal disegno nell'etaglio di un pennello tinte, o se cerchi e quadrati sono disegnati indicando centro e bordo oppure due punti opposti. Quasi ogni funzione operativa può essere interessata dalla selezione di queste icone, ma solo le opzioni di uso più frequente sono qui ripartite. Gli altri parametri, possono essere variati muovendosi fra menu e submenu.

MENU

Il sistema di menu del Macintosh, per la sua razionale impostazione è stato copiato o rivisitato dalla maggior parte dei computer dotati di interfaccia WIMP. L'uso dell'alta risoluzione consente inoltre di impicciolare le opzioni presenti in modo da spaziarle maggior-

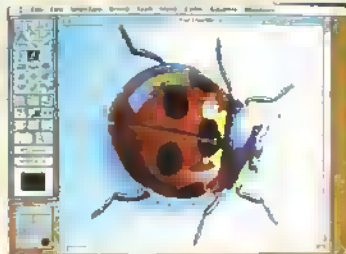
mente permettendone una selezione più sicura. Ciò nonostante, la selezione tramite menu è meno immediata che l'attivazione di icone, quindi viene qui usata per l'impostazione di parametri di uso meno frequente; oltre che per duplicare funzioni ottenibili anche per altre vie. Ad esempio, selezionando due volte con il mouse alcune icone di tool appaiono submenu di selezione, evitando il passaggio dal menu principale. Vengono così programmati i parametri specifici dei tool come dimensioni ed intensità degli 8 aerografi disponibili ed altro.

COMANDI DA TASTIERA

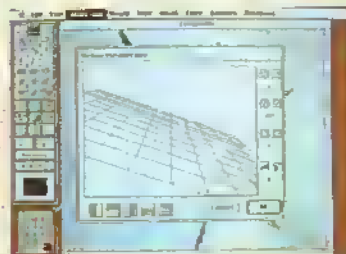
Quasi ogni opzione selezionabile con il mouse è inoltre disponibile con ulteriore immediatezza tramite equivalenti comandi da tastiera, le nove icone modificatrici ad esempio, sono attivabili selezionando i numeri da 1 a 9 del tastierino numerico. Con un po' di esperienza (nel senso di memoria) l'operatività del sistema viene molto accelerata, evitando inoltre che la mano sinistra si senta esclusa e possa annoiarsi.

PROBLEMI?

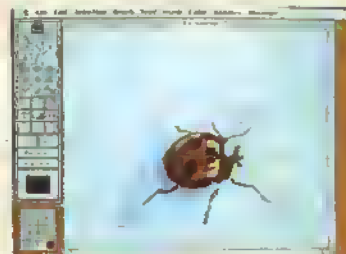
Anche Studio 8 ha qualche problema, purtroppo ineliminabile se DPoin si accontentava di 1.5 Mb di RAM per girare bene su Amiga in Hi Res PAL 16 colori. Studio 8 vuole almeno 2 Mb ed un hard disk per girare a 256 colori su scheda 8 bit-planes. Inoltre mancano lente alcune operazioni che implicano calcoli, come i fill e le prospettive, ma questa è comunque inevitabile. Bisogna tener presente che ricalcolate le posizioni dei milioni di pixel di cui è costituita un'immagine raster ad 8 bit-planes, in cui cioè ogni pixel esiste contemporaneamente su otto piani d'immagine diversi, ognuno dei quali permette il raddoppio del numero dei colori presenti (28=256 colori), è un'operazione che porta via tempo, non a caso esistono coprocessori matematici o grafici come il Bitler di Amiga ed il Texas 34012 della AT&T Vista, su cui torneremo presto.



Chiunque conosca il software per Mac riconoscerà il sistema di menu e strumenti visualizzato sullo schermo.



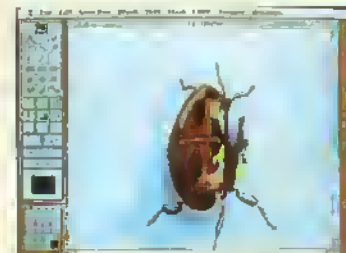
Dal menu Selection l'opzione Define Perspective per ruotare la griglia su cui appoggia l'immagine...



...e produrre una vista diversa.



Altre opzioni disponibili nel menu Selection consentono di giocare con l'immagine in diversi modi: ad esempio plegarla per produrre l'effetto nella foto.



GRAFICA

LA FABBRICA DI FUMETTI

I fumetti, da Flash Gordon a Nitus, sono l'arte popolare più duratura di questo secolo. Con l'edilizia elettronica o Desk Top Publishing si producono ormai tutti i tipi di pubblicazioni (K compresa), e naturalmente anche i fumetti. Non è un caso che Comic Setter per Amiga sia stato realizzato dalla Gold Disk, la casa di software che ha pubblicato il sistema DTP Professional Page.

Un programma di 'comunicazione' come questo per valere qualcosa deve essere in grado di farsi pubblicità da solo. Il fumetto pubblicato in questa pagina è una stampa su carta da una Xerox 4020 di una pagina di un documento Comic Setter. È stata prodotta in poche ore usando quasi esclusivamente i disegni già pronti forniti col programma (leggermente modificati con DPaint II). A parte un paio di crash, alcune linee e dei colori un po' sporchi, il sistema ha funzionato perfettamente e quindi è da raccomandare.

Comic Setter Gold Disk I.

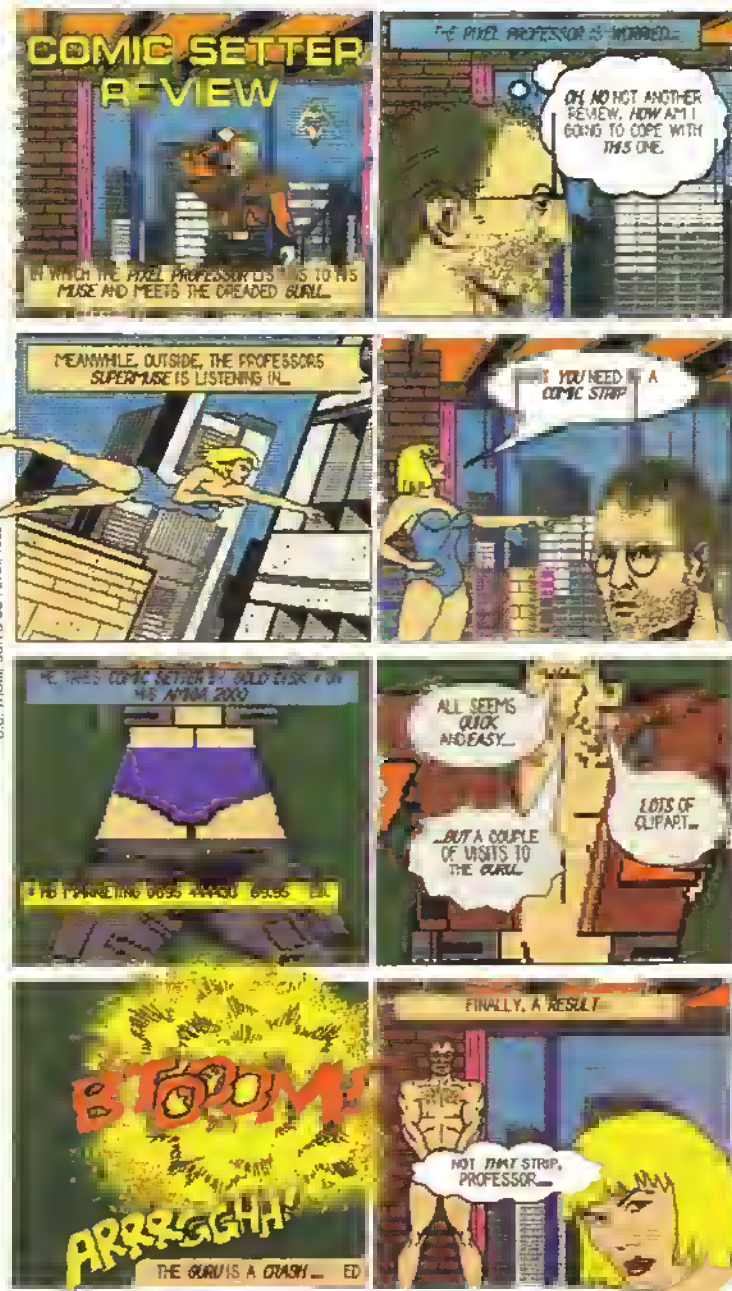


MICRO DESIGN

Considerando quando si parla di DTP in questo periodo, con programmi che cercano di superarsi l'un l'altro nel tentativo di offrire qualcosa di più della concorrenza, è bello trovare un programma d'impaginazione semplice e immediato da usare. Poiché la stampa bit-map di molti sistemi attuali è orribile, i programmi di DTP utilizzano quasi esclusivamente stampanti laser e quindi sistemi di manipolazione della pagina piuttosto complicati.

Micro Design parte dal prodotto finale fornendo un dump di schermo di qualità eccezionale anche da una stampante a 9 aghi. Questo vuol dire che si può usare un sistema di impaginazione di schermo pagina estremamente semplice, anche se mancano certe funzioni esotiche come la separatura proporzionale dei caratteri e via dicendo. La versione per PC di questo programma è molto meglio della prima versione per Amstrad CPC, anche se l'interfaccia è simile. Probabilmente in futuro potrete leggere un' recensione completa. Questo è un programma DTP per 'editori' non specializzati. Micro Design Creative Technology

RESOCONTI GRAFICI



ALCUNI TERMINI ESTRATTI DALLA GRANDE ENCICLOPEDIA DELLA GRAFICA E DEL BROADCAST" DI FABIO CASTELLANO

ALPHA CHANNEL: Valore assegnato ad un pixel, che ne stabilisce la trasparenza rispetto ad un segnale in ingresso; a seconda dei bil-planes ad esso assegnati, il bordo di inserzione può essere netto (1 b.p.) o sfumato, (fino a 256 livelli (8 b.p.)).

ALIASING: Scalatura visibile nelle linee diagonali. In un'immagine di risoluzione non elevata, che evidenzia gli angoli dei singoli pixel.

ANTI_ALIASING: Algoritmo studiato per eliminare l'aliasing, agisce aggiungendo sfumature intermedie nei pixels attigui a quelli interessati.

BIT-PLANE: Piano d'immagine, indicante lo stato on-off di un colore; ogni bit-plane aggiunto raddoppia il numero di colori presente (es. 24 bit-planes, 8 ciascuno per

RGB: 256 livelli per ogni colore ovvero 16.7 milioni di colori totali.

HAM: Hold And Modify, modo grafico di Amiga che permette di attivare ad una risoluzione di 320 x 512 interlacciati con 4096 colori contemporanei.

HARD DISK: Disco magnetico sotto vuoto a superficie multiple, con una testina per ogni superficie ed accesso molto veloce; i modelli interni ad un personal hanno capacità variabili indicativamente fra i 10 ed i 300 Megabytes.

HSV: Hue Saturation Value, valori di tinta, saturazione, luminosità in cui può essere espresso un colore.

INTERFACCIA UTENTE: Per rendere più facile l'uso di computers all'utente inesperto, si sono sviluppate interfacce software di maggiore immediatezza, che permettono di lavorare minimizzando l'uso di istruzioni da tastiera in favore di una selezione di opzioni effettuabile con digitizers come mouses, joysticks, trackballs, paddles, touch screens, light pens, etc.

MENU: Lista di opzioni selezionabili in un'interfaccia utente WIMP.

PAINT: Software di grafica pittorica.

PAL: Phase Alternating Line, standard europeo di trasmissione televisiva a 625 linee - 25 frames/s. interlacciato 2:1.

PALETTE: Tavolozza a disposizione dell'utente, mostra i colori a sua disposizione.

PROMPT: Messaggi di sistema.

RAM: Random Access Memory, la memoria elettronica in cui il computer tiene programmi e dati in uso.

RGB: Red Green Blue, i colori primari come vengono generati da una telecamera od un computer grafico; per la trasmissione e la registrazione vengono codificati successivamente PAL (o SECAM o NTSC).

Nel tv-monitor vengono successivamente decodificati in RGB per pilotare il CRT; naturalmente, potendo collegarsi direttamente in RGB la qualità è superiore.

TOOLS: Utensili software a disposizione.

WIMP: interfaccia utente Windows, Icons, Mouse, Pointer, cioè con finestre, icone, mouse, puntatore.

UN PESCE DI NOME KAPPA

ALLA RICERCA DEL KAPPA ESAURITO

Il prossimo numero sarà un numero stonco nella storia dell'editoria italiana, anzi, europea, ma che dico, mondiale! Kappa regala TUTTI i videogiochi pubblicati nel mondo per il vostro computer dall'inizio ad oggi a chi indovinerà il numero di mattonelle di tutti gli schermi di Arkanoid! Pesce d'aprile!

NEL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA

Ancora altre notizie sul Multi System - in occasione della Fiera del giocattolo di Londra, con fotografie del software dimostrativo.

La recensione di *Populous*, oltre alla solita dose di recensioni ed anteprime.

I giochi via modem - questa volta è quella buona!

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE PRENOTATELO SUBITO

(meglio ancora, sottoscrivete un abbonamento!)

CARO EDICOLANTE, LA PREGO DI TENERMI DA PARTE OGNI MESE
UNA CDPIA DI KAPPA A PARTIRE DAL NUMERO DI MARZO 1989.

PASSERO' PERSONALMENTE A RITIRARLO

NOME.....

INDIRIZZO.....

..... CODICE POSTALE.....

FIRMA.....
(SE SIETE MINORENNI FATE FIRMARE DA UN GENITORE)

● **Mentre state leggendo chi vi risponde è in una poco
amena località assolutamente non turistica del-
l'Africa Occidentale, non so se riuscirò a tornare in
redazione in tempo per il numero di Aprile, ma ci stiamo
organizzando per trasmettere via fax le vostre lettere e
le eventuali risposte. Sarete quindi per il prossimo
numero, almeno per me, corrispondenti dall'estero. Cer-
cate di farvi onore.**

B.M.V.

Anche per questo numero Kappa mette in palio un gioco

CITAZIONI

Innanzitutto complimenti per l'impostazione della rivista, che per qualità d'articoli e varietà degli argomenti trattati mi ricorda un po' "la prima e l'unica", almeno nel mio cuore.

Ma il motivo per cui vi scrivo è un altro, forse un po' meschino, ma a mio parere, abbastanza importante: la posta di K.

Ho notato (con dispiacere) che già le prime lettere contengono inviti alla polemica e a quelle stupide discussioni che sono iniziate con il Vic 20 e lo Spectrum inespanso, ma che forse esistono dai tempi dei mainframe.

Mi riferisco in particolare alla lettera di quello pseudo-filosofo di Matteo Bitanti, che dopo avervi fatto i meriti auguri esordisce con un bel "la polemica sia con voi".

Ora, a parte il fatto che Bitanti mi perseguita su ogni rivista di computer italiana, spero che lui e quelli come lui non siano presi in considerazione.

Critica sì, ma costruttiva, e tolleranza verso chi non possiede il proprio tipo di computer o non ha i nostri stessi gusti, un qualsiasi rapporto di tipo sociale, anche la posta di una rivista, deve partire dal presupposto che ognuno ha il proprio diritto di esistere e dire la sua.

Infine un commento sulla dotazione del filosofo.

Innanzitutto è scorretto nei confronti di chi legge adoperare una citazione senza darne la fonte (Henault, in questo caso), poi non mi sembra che una severa ammonizione come quella (imparino gli ignoranti, e quelli che sanno amino di rinfrescare le loro cognizioni; per coloro che non conoscono il latino) sia adatta al contesto.

Dopotutto anche chi non apprezza K ha tutti i diritti di non apprezzarla, senza sentirsi dire dell'ignorante

Come ultima cosa riporto il commento del vocabolario Campanini-Carboni, appendice III, pag. LXI, sulla citazione ritenendolo molto pertinente.

"Verso noialissimo di autora poco conosciuto. Di tutta la sua opera Abregé Chronologique non rimane che questo verso riportato in molti trattati di cultura generale, in enciclopedie, in libri scolastici, ecc. E molti riportandolo, ignorano perfino chi ne fu l'autore! Sarebbe proprio il caso di incominciare a fare applicazione a loro stessi!"

Emilio Gelosi

Forlì

Generalmente difficile di chi fa uso di citazioni e soprattutto di chi cita in latino. Credo sia una spocchioseria tipica da liceali che tra l'altro mi mette in crisi perché ormai ho totalmente rimesso le mie conoscenze sulla lingua dei padri e il solo pensare al Campanini-Carboni mi evoca visioni di scolosi (il mio, in versione da battaglia, pesava almeno 15 chili).

Mi riesce difficile prefigurare gli sviluppi futuri di K-BOX, e non posso quindi escludere l'esplosione di polemiche o altro, ma di sicuro, come già detto, il livello non sarà certo quello del "mio è meglio del tuo" o "sono un pirata, sono un signore".

Sono cose che hanno fatto il loro tempo, che non ho esitato, in tempi non sospetti, a utilizzare strumentalmente per alzare la vena epistolare dei lettori e che devo ammettere hanno dato dei buoni risultati.

D'altra parte vorrei evitare qualsiasi tipo di censura preventiva, che lederebbe la comunicazione e avrebbe come unico risultato una posta omologata e palliosa. Lungi da me il pensiero che una lettera gonfia di polemiche sia anche

divertente e/o interessante, vi assicuro che in genere sono veri maniaci dell'ottusità mentale, ma ogni tanto è salutare creare un po' d'agitazione.

Ora non vorrei che avendo dichiarato i miei intenti strumentali nel creare polemiche o dibattiti qualcuno mi accusi di pilotare le opinioni dei lettori, dopotutto sono un bravo ragazzo.

INTRODUZIONE ALLA GRAFO-PSICOLOGIA

Anche se molto tempo sarà da venire prima che ritorni alla stessa annalistica della lallace storia, ritengo giusto e quasi doveroso deviare dall'impegno storico e immettere il corso dei miei pensieri in una nuova branca del Sapere. Non so se qualcuno mi ha preceduto, ne mi interessa: materia degna di discussione e trattazione è la Grafo-psicologia. Al fine di rientrare nei limiti consentiti da una rivista del vostro genere, citerò qui una parte dell'opera tutta, la parte più consona a questo contesto: la Grafo-psicologia (abbr. G-psi) delle lettere scritte a una rivista di videogiochi italiana degli anni ottanta (con proiezioni verso il novantesimo) del secolo XX.

Oh, cosa strana e mirabile, spiegare la grafo-psicologia delle lettere in una lettera! Doveroso e necessario sottolineare che anche lo studioso è oggetto dei suoi studi (o presunti tali).

Ecco l'estratto che ci interessa (da "La Grafo-psicologia", libro 4, XI):
LE FINALITÀ

"Chi scrive ad una rivista di videogiochi lo fa essenzialmente per almeno uno dei seguenti motivi.

1) Vedere il proprio nome scritto nero su bianco su una rivista a tiratura nazionale che abbia i canoni dell'ufficialità (Autorizzazione del Tribunale...). Questo atteggiamento

K

.

B

O

X

può avere più motivazioni:

a) la sfida con se stessi o con gli altri su chi vedrà pubblicata la sua missiva;

b) f orgoglio di tale impresa;

c) il mero vantaggio economico determinato da una precedente scommessa;

d) la auto-esaltazione come momento di irregua delle frustrazioni scolastiche, sentimentali, psicofisiche In genere, ecc ;

e) la veigogna d'aver spiatellato al mondo affermazioni insulse (dolo per psico-masochisti).

2) Creare scomiglio, casino, discussioni, lotte, battaglie, cicladie, vendette, punizioni (anche corporali), genocidi, conflitti bellici, distruzione planetaria, annientazione cosmica, confutazione del divino e mai di lessa diffuso. L'origine di tale tendenza è alquanto complessa da eludare; per eventuali approfondimenti consultare l'opera "Violenza", Edizioni Romanica Lettera, autore il sottoscritto, in particolare è interessante il capitolo "La mia squaccia ha perso eigo il spacco le faccia. La mia ha vinto ma la faccia le la specchio lo stesso".

3) Cercare di comunicare le proprie idee agli altri. Anche qui è opportuno apporare (notare se potete la lettura della figura) ulteriori specificazioni.

a) c'è chi vuole solo imporre le proprie idee sugli altri;

b) esiste chi, sinceramente convinto dell'utilità del dialogo, espone le proprie idee desideroso di ascoltare e quelle degli altri per valutare in modo più oggettivo ogni futura deliberazione che possa... (in somma ci siamo capiti);

c) non manca chi, mostrando di volersi confrontare con gli altri, è però tanto convinto della rettitudine del suo pensiero che se ne tiene di quello che pensano. E' bene sottolineare che il desiderio di comunicazione è insito nella stessa natura umana. al proposito potete consultare "Comunicare è bello", stesso editore, stesso autore

4) Chiedere informazioni, notizie, consigli e suggerimenti. Molto spesso una lettera che ha alla base questo motivo è candidata ad entrare nel più autorevole degli annali e a divenire oggetto di riso per il resto dell'umanità.

5) Dare informazioni, notizie, consigli e suggerimenti. Alteggiamiento questo, dovuto a:

a) spiccato spirito umanitario (visto che il toui di Amnesty serviva a qualcosa?);

b) tentativo di affermare la propria superiorità dispensando e rendendo pubblici gli atti segreti della propria conoscenza;

c) puro calcolo egoistico, confidan-

do che l'avere sia almeno superiore al dare,

d) ostentazione e autoesaltazione delle proprie conoscenze e/o capacità.

6) Criticare fittamente o elogiare sputoratamente i atteggiamenti entrambi degni di chi non ha proprio niente/altro da dire.

7) Farel pubblicità. Motivo, questo, ancora poco sviluppato nelle riviste italiane, anche se qualcuno si sta dando da fare.

Per problemi di spazio, eventualmente volin e non miei, sono costretto a concludere la citazione, nel caso siate interessati (anzi, forse in ogni caso) sono in preparazione gli estratti di altri argomenti di questa specifica branca della gralo-psicologia. La modalità di espressione. La replicazione della redazio. Curiosità, eccezioni, esempi ed esperienze personali.

Se qualcuno incontrasse difficoltà ad affrontare la materia di consiglio i seguenti testi sussidiari. "Compendio di G-psi" e "Lesame di G-psi", Ed. Bignami, "Questionario di G-psi", Ed. Remo Sandion; "Esercizi di G-psi", Ed. Tecnos, collana esami (solo per le università). Diffidate dalle edizioni critiche.

Cremuzio Cordo

Where in Wintertime

Se permetti vorrei inserire un nuovo campo d'indagine, sempre che non sia stato previsto. Ho l'impressione che molti lettori-studenti scrivano anche per dimostrare che nonostante le ore passate quotidianamente davanti ai monitor e in classe (non so quale delle due frequentazioni vada considerate più dannosa) sono ancora in grado di ragionare. I risultati sono del più van. buora, fallimentari o come in questo caso non classificabili.

A PROPOSITO DI SIERRA (N)ON LINE

Vedo che qualche rivista si preoccupa fittamente del "noioso" PC, con o senza grafica EGA; mi sono interessato parecchio quando ho letto l'articolo a proposito del mercato americano di soft serlo per PC.

Visto che anch'io la penso così come quei furbastrì della Cinemaware, mi sono deciso a scrivervi per avere alcune informazioni decisive. Tempo fa (cioè due giorni fa) ho compilato l'ultimo nato della mitica serie King's Quest, cioè il KQ IV; dopo essermi ripreso dallo spavento iniziale indotomi dei 9 dischi di programma, ho sfogliato il catalogo della Sierra contenuto nella scatola, scoprendo così l'esistenza di una lunga serie di Space Quest, di Police Quest e del seguito del mitico Leisure Suit Larry. Ho subito

potenziato il polcelino e mi sono imbarcato in una soft quest al cui confronto quella del Graal è un picnic ai Giardini Pubblici. Ma esiste un distributore italiano della Sierra? Dove posso trovarlo con sicurezza queste serie? Non dilemi! Dove hai trovato King's Quest? perchè il negoziante esaltò (così si crede) mi risponderebbe col nastro: "Ah! Sil Ci devono arrivare".

Abbiate pietà!

Leisure Suit (Mingatop) Giò D.N. Milano

Proprio in questi giorni è arrivato in redazione "Leisure Suit Larry goes Looking For Love (In Several Wrong Places)" per ST proveniente dalla Leader, è quindi probabile che le società di Casadago sta on-line con la Sierra anche per il software besato su MS-DOS. In ogni caso il consiglio di telefonare alla Lago e di chiedere a loro se sono in grado di procurarsi i Quest in questione, certo non è come comprarli in negozio, l'attesa ovò anche essere pesante, ma per lo meno la risposta che ti daranno sarà un po più sicura di quella del tuo negoziante.

SOFT-PROBLEMS

Vi scrivo questa lettera per mettervi al corrente di una situazione che a Roma appaia ormai insostenibile. È importante che voi la pubbliciate, perchè si possa migliorare la qualità del servizio software della Leader che ora è penoso!

Prima di Natale ho ordinato un gioco "Hermes Of The Lance presso un grande negozio di software... ancora sto aspettando... o almeno dovei, visto che dopo un mese non è arrivato niente. Dopo un po' di tempo sono andato in un altro negozio di software, ho ordinato "AAARGH" ed ho versato 110.000 di eccotto. Dopo aver aspettato una ventina di giorni "utili" sono tornato al negozio... il gioco non era più in catalogo. Per giunta l'ecotto non poteva essermi restituito (essendo già stato balzato lo scontrino) e così mi hanno dato in cambio dei dischetti. È inutile soffermarsi sulla differenza di poteri d'acquisto tra banconote e dischetti per Amiga, certo che se vado al bar per comprare due cornetti non li pago certi con i dischetti.

Non è finita! Infatti ho ordinato Rocket Ranger presso un altro negozio, anticipando la modica somma di L.20.000, tutto questo il 9/12/88. Vi scrivo questa lettera il 13/1/89 e non è ancora arrivato niente. Devo comunque ammettere che sono stati gentili a mi hanno promesso la restituzione dell'intera caparra.

Il problema comunque resta... noi

si può comprare software originale a Roma, infatti i negozi specializzati non se la sentono di ordinare giochi per paura di non venderli (pirateria, ecc.) e così preferiscono chiederci un esplicito ordinazione del cliente andrebbe bene se funzionasse... Scrivete se potete alle Leader!!!

Alessandro Patti, Roma

Ciao Alessandro, abbiamo letto i nomi dei negozi da te citati poiché non abbiamo potuto verificare la loro versione della storia e quindi non ci sembrava corretto pubblicare i nomi, abbiamo però chiesto alla Leader di rispondere personalmente alle tua lettera. Ecco la risposta:

"1. È importante precisare che la Leader è importatrice e distributrice di software, cioè serve da collegamento tra le varie case editrici (per la maggior parte straniere) e i rivenditori italiani. Premesso ciò è chiaro che alcuni problemi, come per esempio, i mandati nelle uscite dei giochi e la mancata assistenza da parte di un rivenditore verso un utente finale, non possono essere risolti dalla Leader, ma dalla casa editrice nel primo caso o dal rivenditore nel secondo. La Leader può fare pressione perchè le case di software rispettino i loro impegni oppure sperare nella savietà dei rivenditori, ma non molto di più.

2. Heroes of the Lance per Amiga è uscito il 14 Gennaio 1989 dopo lunghe attese. A Parigi è stato tolto dal catalogo dopo sei mesi di presenza. Comunque è probabile che in un prossimo futuro verrà riproposto in versione economica. Il riassottimento per Rocket Ranger per Amiga è arrivato di recente dopo un mese e mezzo di attesa, il che spiega moltissimo anche a noi.

3. La Leader non è favorevole al sistema di accordi così come viene raccontato dal lettore, ma si tratta sempre di una scelta del punto vendita che non compete certamente alla Leader.

4. La Leader in Cinque anni di attività è riuscita ad offrire i seguenti vantaggi:

- disponibilità e diffusione di nuovi prodotti spesso (ma non sempre) in anteprima rispetto al mercato inglese.

- prezzi spesso inferiori a quelli degli stessi prodotti in vendita negli altri paesi europei.

- istruzioni dei giochi spesso (ma non sempre) in italiano.

5. Certamente il nostro sforzo è teso a migliorare il nostro servizio. Comunque possiamo servirvi al Sig. Patti di provare a servirvi presso uno dei seguenti punti vendita Software Center:

ARICO - via Magna Grecia 71; ATLAS - via Tuscolana 224; DISCOLAND - via Ubaldo degli Ubaldini 45; METRO IMPORT - via Donatello 45; MUSICOPOLI - via Iorio 17; SISCCA - primo sottopassaggio Saz. Termini

PAGINE GIALLE

Benvenuti alle Pagine Gialle, la rivista dentro la rivista. State pensando di acquistare un computer a 16-bit? Leggete tutto quello che c'è da sapere nella guida hardware. Volete comprare un videogioco "classico", di quelli che fanno e hanno fatto la storia del software gioco? Controllate i voti nella rubrica del software raccomandato da Kappa. Siete stufi di usare mouse o joystick? Prendete una penna e risolvete il Crucikappa. Tutto questo e altro ancora nelle pagine più gialle di K.

10 COSE CHE NON SAPEVATE (QUASI CERTAMENTE) SUI RICCI E NON VI È MAI VENUTO IN MENTE DI CHIEDERE...

I ricci (*Ennaceus europaeus*) sono creature simpatiche e amate da tutte, ma sapevate che...

1. Un riccio adulto ha approssimativamente 5/7000 spine.
2. Dare da mangiare pane e latte ad un riccio non è una bella idea, anzi può fargli male. Un riccio in genere mangia scarafaggi, bruchi e vermi.
3. La parola Inglese per riccio è hedgehog.
4. I giocatori della squadra di calcio di Hitchin (UK) sono soprannominati "The Hedgehogs" ovvero, come da punto 3, ricci.
5. Del ritrovamenti fossili indicano che delle creature simili ai ricci esistevano già 15 milioni di anni fa.
6. Il programmatore della versione a 16-bit di Fernandez Must Die della Mirrorsoft si fa chiamare Spiny (Spina) Noiman.
7. Nell'antichità i ricci erano un cibo prelibato (?). Venivano prima ricoperti di creta e poi messi in forno. Quando la creta veniva staccata, le spine venivano via con lei.
8. La Firebird produsse tempo fa un gioco economico in cui il personaggio principale era un riccio di nome Spiky Harold.
9. Come si accoppiano i ricci? Con molta attenzione (non stiamo scherzando).
10. Togliendo tutte le zecche ad un riccio gli si possono causare crisi d'astinenza.

INDICE

80 Ricci e altro...

81 Guida Software

83 K-Annunci
Finalmente il mercatino.

84 Guida Hardware

86 I Roster NFL
Le vere formazioni delle squadre della NFC.

87 Videomusic
Il quotidiano telematico

88 Il crucikappa
Il primo Crucikappa scritto da un lettore

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA KAPPA

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

AIRBALL

Microdeal • Atari ST L.39000d
Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare comodi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

DUNGEON MASTER

Microsoft • Atari ST L.49000d
Un'affascinante avventura dinamica a gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Frestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

EAGLE'S NEST

Pandora • Amiga L.29000d • Atari ST L.29000d
Questa è uno dei migliori cloni di Gauntlet in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, Eagle's Nest non dovrebbe omettervi.

HEAD OVER HEELS

Ocean • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.25000d • MSX L.18000c

L'esplorazione in 3D aggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate magnificamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic • Knight Tyme • Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c • Spellbound • Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c • Stormbringer • Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c
Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In Spellbound dovete salvare il Mago Gimbald dal terribile Castello di Kam; in Knight Tyme, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in Stormbringer, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete ucciderla voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.

GIOCHI DI STRATEGIA

Di giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER

Mindscape/Microsoft • Amiga L.49000d • Atari ST L.49000d • IBM PC L.49000d • Mac L.69000d
Il delirante gioco di strategia per chi ha un 16-bit, il giocatore impersonifica una superpotenza mentre il computer o un altro giocatore impersonifica l'altra. A questo punto si tratta di farsi degli amici e influenzare gli altri popoli su scala mondiale. Si può raggiungere lo scopo in

molli modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barriera in cui vi trovate). E' complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' toba che scotte e che vi profeta nel deviante mondo della geopolitica.

CARRIER COMMANDO

Rambrod • Atari ST L.49000d • Amiga L.49000d
Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Commando entusiasmante e divertente.

UMS

Rambrod • Alan ST L.49000d • PC IBM L.49000d • Macintosh L.59000d • Amiga L.49000d
L'Universal Military Simulation della Rambrod permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno delimitato dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nel wargame su computer. Ora è disponibile la versione su Ste Amiga, le altre seguiranno tra breve.

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufo di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESS MASTER 2000

Electronic Arts • C64 L.18000c L.29500d • Amiga L.29500d • Atari ST L.29500d • IBM PC L.29500d
Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali. Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karпов.

COLOSSUS CHESS 4

CDS • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.29000d • Amstrad L.18000c L.25000d
La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna iroschli e scacco alla Regina.

BATTLE CHESS

Electronic Arts • Amiga L.49000c
Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animazioni ed effetti sonori moa fiato. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 30000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.

INFOGRAMES' BRIDGE

Infogrames • Amstrad • MSX

Gradatamente è la più bella simulazione di bridge, con grandi carte da gioco disegnate sullo sfondo di un appropriato "tavolo verde". Il gioco è buono (sopraffatto per un computer che dopo tutto è un po' corto di immaginazione e intuito) e dispone di un'ampia gamma di opzioni e di dichiarazioni che potete inserire o no a seconda del vostro stile di gioco.

SPECIALI

In questa sezione ci sono i lavori originali altrettanto non classificabili.

DARK SIOE

Incantiva • C64 L.18000c L.25000d • Spectrum L.18000c • Amstrad L.25000c L.29000d

Il segno di Driller (vedi sotto) è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.

DRILLER

Incantiva • C64 L.18000c L.25000d • Spectrum L.18000c • Amstrad L.25000c L.29000d • IBM PC L.49000d

Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. E' stipato un intero mondo nel computer a 8 bit dando al giocatore le sensazioni di esserci in mezzo. È un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.

PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma. fanno proprio al caso vostro

BOULDERDASH

Pnsm Leisure Corporation • Spectrum L.7500c • C64 L.7500c • Amstrad L.7500c

Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli inca-stru veramente ingannati. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro mun apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, Boulderdash è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica

DEFLEKTOR

Gremlin/Vortex • Spectrum L.12000c • C64 L.12000c L.15000d • Atari ST L.29000d

Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere un certo

numero di colline che si trovano ancorose sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulite il primo schermo ne avete ancora 59 da percorre. Affascinante e terribilmente attraente.

HEBULUS

Hewson • C64 L.12000c L.15000d • Spectrum L.18000c • Amiga L.25000d • Atari ST L.29000d

Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. È un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.

SENTINEL

Firebird • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.25000d • Atari ST L.39000d • Amiga L.39000d

Gioco di strategia baizarrivo e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrata del pianeta dominato dalla Soninella. Fondamentalmente dovete assorbire onargia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesa sono entrambi necessari per risolvere questo

originale e vastissimo (10000 passaggi possibili) gioco

THINK!

Microsoft • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.39000d • Amiga L.39000d • IBM L.39000d

Questo puzzle russo trasforma l'arida piteca dell'incastro geometrico in un'cul game. Una serie di forme geometriche scendono, una alle volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stosse, si ammoniscono una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima o il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete

THINK!

Firebird • Spectrum L.7500c • C64 L.7500c • Amstrad L.7500c

Pubblicato come gioco a pezzo pieno dalla Anolsoft, è ora disponibile come gioco economico dalla Firebird. È un gioco terribilmente irresistibile giocato su una griglia 6x6, da uno o due giocatori nel quale dovete collegare quattro segnapunti orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Un puzzle coinvolgente che incorpora molte funzioni aggiuntive e diversi livelli di abilità.

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e a alto impegno

ARKANOID

Imagina • Spectrum L.18000c • C64 L.12000c L.15000d • Amstrad L.18000c • Atari ST L.39000d • MSX L.18000c • IBM PC L.39000d

È la conversione del gioco da bar Atkanoid, a sua volta la miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra o a sinistra. L'obiettivo è di tenere in gioco una pallina facendola rimbalzare con la bacchetta in modo che vada a distruggere i vari muri di mattoni che si trovano in alto allo schermo. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi. Altri ingegnosi elementi contribuiscono a rendere il gioco molto accattivante

BDUNDER

Gremlin Graphics • Spectrum L.18000c • C64 L.12000c L.15000d • Amstrad L.18000c

Un grande gioco di "rimbalzo", per di più veramente irresistibile. Controllate una palla che rimbalza da una piattaforma all'altra, sopra il paesaggio a scorrimento verticale. Atterrate sui quadrati segnati e

potete saltare più in alto o guadagnare un bonus misterioso. Finite in un buco o colpite uno dei tanti cattivi del gioco e perdetevi una vita. Sezioni di rimbalzo bonus alla fine di ciascun livello contribuiscono a variare il ritmo. Brillante, graficamente arguto, musicalmente ottimo ed è anche giocabilissimo.

BUBBLE BOBBLE

Firebird • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d

L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputa-bolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi. Poi farlo, li incapsulano dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. Negli schermi più avanzati vi aspettano maggiori capacità di fuoco e vari bonus. È molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

BUGGY BOY

Elite • C64 L.12000c L.15000d • Amstrad L.18000c • Amiga L.29000d •

Atari ST L.29000d

Un gioco di guida senza sosta che terrà impegnati a lungo anche i più fanatici appassionati di Out Run. Raccogliete il bonus di tempo per cercare di completare i cinque tortuosi percorsi. Immediatamente giocabile e altamente inimitabile. Buggy Boy dovrebbe figurare nella gioielleria del vero appassionato di giochi di guida.

EXOLON

Hewson/USGold • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c

È uno spara-a-fuggi a scorrimento orizzontale, graficamente superbo, nel quale dovete correre, schivare e saltare ostacoli sulla superficie di un pianeta, cercando di eliminare le diose aliene. Per eliminare gli avversari avete a disposizione un cannone o un'arma missili, ma se lo cose si mollano mala potete usare un exoskeleton che vi fornisce una maggior protezione e una incredibile potenza di fuoco.

ONDS

Microsoft • Atari ST L.49000d

Un magnifico sparatutto in stile Thrust. Gli Onds contano su di voi per essere salvati, ma i Biocretes non vi permetteranno di farlo senza spararvi addosso missili, razzi e una

quantità di altre armi. Incluso nel programma c'è la possibilità di editare il gioco creandovi dei vostri planetoidi: eccezionale

SUMMER GAMES

Epyx/USGold • C64 L.18000c L.25000d • IBM PC L.29000d

Le simulazioni sportive della Epyx sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale, Summer Games, e del suo immediato successore, Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono prendere parte alle gare di salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta, e altri ancora, sullo sfondo di un'ottima rappresentazione grafica e di un'animazione fluida. Il controllo del proprio atleta può essere difficile e quindi si consiglia un certo allenamento

SUPER SPRINT

Electric Dreams • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c • Spectrum L.18000c • Atari ST L.39000d

Una delle migliori conversioni da coin op attualmente disponibili. Fino a tre giocatori possono partecipare contemporaneamente: l'azione è veloce e frenetica e vi ci vorrà un'auto mossa a punto alla perfezione per completare alcuni dei circuiti più tortuosi che appaiono più avanti.

K - ANNUNCI

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto e macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato a piè di pagina. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/colloquio, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura di ruolo.

VENDO

Vendo **Spectrum 48K** con tastiera professionale, disk drive, centinaia di programmi, decine di libri, manuali e miste. L.500.000 trattabili. Gianluca Brovelli, Via Acquedotto 10, 21020 Ranco (VA), Tel. 0331 976542.

Vendo **Videobasic** per CBM-128 della Jackson come nuovo completo di 20+1 cassette e 20+1 libretti. Prezzo L.100.000 trattabili. Telefonare ore pasti o scrivere Fabrizio Felici, via Unione Sovietica 23, 58100 Grosseto, Tel. 0564 450142.

CERCO

Cerco **Utility** per la visualizzazione di grafica e movimento sprites. Alessandro Podesta, Via Salutati 7, 20144 Milano

AMICI

Cerco **possessori di Amiga 500** (zona Alessandria) per scambi. Vorrei anche formare un club. Luca Parroso, Via San Giacomo 50, 15100 Alessandria

Avventurieri di tutta Italia scrivete mi per scambi di idee e altro. Michele Thiella, Via Luigi Einaudi 23/5, 30174 Mestre (VE), Tel. 041/952715

MESSAGGI VIDEOTEL

Dal mercatino di Videomusic

Vendo personal computer tascabile Sharp PC-1350 con visore LCD grafico, Basic esteso a L.200000. Mbox 017070149

Cerco Olivetti PC 1 oppure Prodest 128's Commodore Amiga 500 o 128 con Drive incorporato in zona Torino Mbox 012110358

Cerco **OP WOLF** per il Commodore 64 Mbox 016070076

Vendo lavioletta grafica Philips Msx a L.70000 Mbox 020050279

HELPLINE

Posso dare consigli e suggerimenti sui seguenti

Spedire gli annunci al seguente indirizzo:

K - ANNUNCI
c/o Kappa
Via Aosta, 2
20154 Milano

avventure che ho finito (senza avere la soluzione...):
Infidel, Seastalker, Planetfall, Stationfall, Enchanter, Sorcerer, Hollywood Hinx, The Lurking Horror, The Hitchhiker's Guide To The Galaxy, Witness, Wishbringer, Plundered Hearts, Voodoo Castle, The Dallas Quest, Imagination, The Hobbit, Zim Sla Bim, Hulk, Spiderman, Kobayashi Naru, The Institute, Aztec Tomb, Goblins Tower, Gruds In Space, The Golden Baton, Ten Little

Indians, Perseus & Andromeda, Stranded, Avventura nel castello. Posso inoltre aiutare in Spellbreaker (sono a 500 punti su 600) Marco Andreoli C.so Unione Sovietica.445 Torino

Posso aiutare amici avventurieri con mappe e soluzioni di Shadowgate e Tass Time in Tone Town.

Marco Penzo, Cannareggio, 5384 Venezia

OOPS!

Cose strane succedono nell'rubrica delle recensioni, in particolare nella parte dedicata ai giochi economici. Per il solito errore del proto il K-VOTO di **Mutant Zone** (Mastertronic), apparso nel numero scorso, è stato abbassato di ben 232 punti. In realtà il K-VOTO, come potete calcolare tutti voi che avete 7 in matematica, è 856. Ai lettori e alla Mastertronic le nostre scuse.

ATTENZIONE: PIRATI!

RICEVIAMO DALLA OUTLAW E VOLENTIERI PUBBLICHIAMO:

UNA VERSIONE PIRATA DI SEUCK SI AGGIRA PER L'EUROPA. È UNA COPIA DI UNA DELLE PRIME VERSIONI DEL PROGRAMMA CHE NON È IN GRADO DI PRODURRE GIOCHI CHE GIRANO DA SOLI ED È INCOMPATIBILE CON LA VERSIONE UFFICIALE.

È QUINDI DI USO MOLTO LIMITATO. CHI È IN POSSESSO DELLA VERSIONE PIRATA DOVREBBE FARE MOLTA ATTENZIONE POICHÉ CONTIENE UN VIRUS PARTICOLARMENTE NOCIVO CHE È IMMUNE A MOLTI DEGLI "AMMAZZA-VIRUS" IN COMMERCIO.

UOMO AVVISATO...

OLTRE GLI OTTO BIT

	ACORN ARCHIMEDES	APPLE MACINTOSH
GAMMA	I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali.	Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati.
MEMORIA & CHIPS	Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, ma entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM dalla Acorn.	Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia.
PREZZO	Il prezzo al pubblico per il 305 è di L.1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato.	I prezzi al pubblico sono L.5.000.000 per l'SE e L.7.950.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). Il Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati.
GRAFICA	La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 a 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multi-sync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno sprite hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione del software.	La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342, mentre il Mac II ha una risoluzione di 1027x760 con 16 colori, scelta tra una palette di oltre 18 milioni di colori.
MONITOR	B/N-video composto, colori - RGB + sync, non c'è modulatore TV.	Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari.
SONORO	L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI, il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità.	Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori - in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI.
DRIVE, MOUSE & JOYSTICK	Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick.	Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopulsante.
SOFTWARE	I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. La Supenor e la Grand Slam si sono impegnati a produrre software per la macchina ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zarch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La manciata di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes. Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata.	Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico.
PROSPETTIVE FUTURE	La tendenza educativa dell'Archimede non la ben sperano per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non migliora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosee.	Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni sono.
GIUDIZIO GLOBALE	L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata a questo settore. Al prezzo attuale o un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttar via.	Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alla qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie.
VOTI	GRAFICA 5 SONORO 4 SOFTWARE: 4 Disponibilità 1 Qualità 2 Sviluppo 2	GRAFICA 3 SONORO 4 SOFTWARE: 4 Disponibilità 4 Qualità 5 Sviluppo 4

ATARI ST	COMMODORE AMIGA	PC IBM E COMPATIBILI
Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive.	L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera e CPU separati.	Il PC IBM è l'originale, ma i "cloni" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente dei vari dettagli.
Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000	L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000	Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari).
Il pezzo al pubblico consigliato è di L.600.000 per il 520ST, L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'ST è abbastanza buono anche se la maggior parte delle macchine disponibili monta il vecchio drive a smigola lacca.	Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è ancora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K)	I prezzi partono da L., per un mono PC, ma una macchina con 640K, scheda EGA e monitor ad alta qualità costa non meno di L. C'è un fiorentino mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo fatele bene a guardarvi attentamente intorno.
Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'ST in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 a 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo, in alta risoluzione con 640x400 pixel.	Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il blitter incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni: 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x512 a 16 colori per altre applicazioni. La palette è sempre di 4096 colori	I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha sprite e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 m B/N. La CGA ha solo due schermi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348.
RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato).	Usata SCART per il monitor 1084 della Commodore (L.575.000, ma potreste trovare offerte speciali computer-monitor). Sono anche disponibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo	Normale standard RGB. Niente uscita TV
Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'ST perfetto per tutti i musicisti squattrinati.	Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovete aggiungere un'interfaccia	Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille dei PC come macchina-gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica
Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestire soltanto la metà. Il mouse a due pulsanti si può inserire in una delle due porte (la cui posizione è un po' scomoda), mentre nell'altra si può inserire un joystick.	Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili.	Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due standard diversi per i joystick. IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard del joystick Atari).
L'ST ha attualmente la miglior biblioteca di software-gioco tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è inferiore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio	Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'ST anche perché ora molti giochi dell'ST escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga. C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità.	C'è una vasta base di software per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochini. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se caro) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo.
Buone, specialmente se si materializzerà l'annunciato calo dei prezzi. L'ST sta avvicinandosi per numero di titoli ai leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore.	Ora che la Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo.	Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annuncio ultra economico clone PC dell'Amstrad
Un'eccellente macchina polivalente. L'ST offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. È il numero uno per i fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in b/n, è una buona macchina per applicazioni serie.	Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziarne le vere qualità. E' invece d'obbligo per i computer-artisti.	Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo dei computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgiate la vostra attenzione altrove

GRAFICA 4
SONORO 3
SOFTWARE: 3
Disponibilità 4
Qualità 4
Sviluppo 5

GRAFICA 5
SONORO 5
SOFTWARE: 5
Disponibilità 3
Qualità 4
Sviluppo 5

GRAFICA 4
SONORO 1
SOFTWARE: 1
Disponibilità 5
Qualità 5
Sviluppo 4

ROSTERS

Le formazioni delle squadre NFL

TV Sports Football è senza dubbio il miglior gioco di football americano mai realizzato. Per darvi la possibilità di vederlo al meglio il nostro esperto in materia ha preparato una lista dei nomi dei giocatori delle squadre della NFL, così da poterli sostituire a quelli finti inseriti nel programma. Essendo le formazioni della NFL variabili - c'è chi gioca la 3-4 chi la 4-3, chi gioca con un back e due Tight end, ecc - non è stato sempre possibile far corrispondere i giocatori veri con i ruoli previsti dal programma. Comunque anche se farete giocare all'interno un Outside Linebacker nessuno avrà niente da dire. Questo mese presentiamo le squadre della NFC, la Conferenza a cui appartengono i San Francisco 49ers, vincitori del Superbow. Il mese prossimo sarà la volta delle squadre della AFC. Buon divertimento.

NFC WEST

SAN FRANCISCO 49ERS

QB - Joe Montana
 HB - Roger Craig
 HB - Terrence Flaherty
 FB - Tom Rathman
 WR - Mike Wilson
 WR - Jerry Rice
 ILB - Mike Walter
 ILB - Ulfm Fahrhorst
 OLB - Bill Romanowski
 OLB - Keena Turner
 CB - Tim Mckyer
 CB - Eric Wright
 S - Jeff Fuller
 S - Ronnie Lott
 P - Max Runager
 K - Mike Cotel

NEW ORLEANS SAINTS

QB - Bobby Hebert
 HB - Rueben Mayes
 HB - Dalton Hilliard
 FB - Buford Jordan
 WR - Eric Martin
 WR - Lonzell Hill
 ILB - Sam Mills
 ILB - Vaughan Johnson
 OLB - Ricky Jackson
 OLB - Pat Swilling
 CB - Milton Mack
 CB - Michael Adams
 S - Gene Atkins
 S - Tol Cook

LOS ANGELES RAMS

QB - Jim Everett
 HB - Charles White
 HB - Greg Bell
 FB - Donald Evans
 WR - Henry Hallard
 WR - Alan Cox
 ILB - Jim Collins
 ILB - Carl Ekern
 OLB - Mel Owens
 OLB - Mike Wilcher
 CB - Jerry Gray
 CB - Leroy Irvin
 S - Nolan Cromwell
 S - Johnnie Johnson
 P - Dale Hatcher
 K - Mike Lansford

ATLANTA FALCONS

QB - Chris Miller
 HB - Gerald Riggs
 HB - Kenny Flowers
 FB - John Sellie
 WR - Stacey Bailey
 WR - Floyd Dixon
 ILB - Jessie Tuggle
 ILB - Michael Reid
 OLB - Tim Green
 OLB - Aundray Bruce
 CB - Scott Case
 CB - Bobby Butler
 S - Tim Gordon
 S - Robert Moore
 P - Rick Donnelly
 K - George Davis

NFC EAST

WASHINGTON REDSKINS

QB - Doug Williams
 HB - Timmy Smith
 HB - Kelvin Bryant
 FB - Jamie Morris
 WR - Ricky Sanders
 WR - Art Monk
 ILB - Monte Coleman
 ILB - Neal Olkewicz
 OLB - Wilber Marshall
 OLB - Mel Kaulman
 CB - Barry Wilburn
 CB - Darrell Green
 S - Alvin Walton
 S - Clarence Vaughn
 P - Steve Cox
 K - Chip Lohmiller

NEW YORK GIANTS

QB - Phil Simms
 HB - George Adams
 HB - Joe Morris
 FB - Otis Anderson
 WR - Lionel Manuel
 WR - Stephen Baker
 ILB - Harry Carson
 ILB - Peppi Johnson
 OLB - Lawrence Taylor
 OLB - Carl Banks
 CB - Mark Collins
 CB - Perry Williams
 S - Terry Kinard
 S - Kenny Hill
 P - Sean Landeta

PHILADELPHIA EAGLES

QB - Randall Cunningham
 HB - Keith Byars
 HB - Anthony Tony
 FB - Michael Haddix
 WR - Mike Quick
 WR - Kris Carter
 ILB - Byron Evans
 ILB - Mike Reichenbach
 OLB - Seth Joiner
 OLB - Dwayne Jiles
 CB - Eric Allen
 CB - Roynell Young
 S - Andre Waters
 S - Terry Hoage
 P - John Tallschik
 K - Paul McFadden

DALLAS COWBOYS

QB - Steve Pelfler
 HB - Herschel Walker
 HB - Darryl Clack
 FB - Todd Fowler
 WR - Michael Irvin
 WR - Ray Alexander
 ILB - Eugene Lockhart
 ILB - Mike Hegman
 OLB - Ron Burton
 OLB - Jeff Roher
 CB - Ron Francis
 CB - Everson Walls
 S - Bill Bates
 S - Michael Downs
 P - Mike Saxon
 K - Roger Ruzek

PHOENIX CARDINALS

QB - Neil Lomax
 HB - Stump Mitchell
 HB - Tony Jordan
 FB - Earl Fenel
 WR - J.T. Smith
 WR - Roy Green
 ILB - Niko Noga
 ILB - Ken Harvey
 OLB - E.J. Junior
 OLB - Anthony Bell
 CB - Carl Carter
 CB - Cedric Mack
 S - Leonard Smith
 S - Lonnie Young
 P - Greg Horne
 K - Al Del Greco

NFC CENTRAL

MINNESOTA VIKINGS

QB - Wade Wilson
 HB - D.J. Dozier
 HB - Darnin Nelson
 FB - Allan Rice
 WR - Anthony Carter
 WR - Hassan Jones
 ILB - Scott Studwell
 ILB - Chris Martin
 OLB - David Howard
 OLB - Jesse Solomon
 CB - Issiac Holt
 CB - Carl Lee
 S - Brad Edwards
 S - Joey Browner
 P - Greg Coleman
 K - Chuck Nelson

CHICAGO BEARS

QB - Ulfm McMahon
 HB - Neal Anderson
 HB - Thomas Sanders
 FB - Matt Suhey
 WR - Willie Gault
 WR - Dennis McKinnon
 ILB - Mike Singletary
 ILB - Will Johnson
 OLB - Ron Rivera
 OLB - Otis Wilson
 CB - Mike Richardson
 CB - Vestee Jackson
 S - Shaun Gayle
 S - Dave Duerson
 P - Tommy Barnhardt
 K - Kevin Butler

TAMPA BAY DUCKS-NEERS

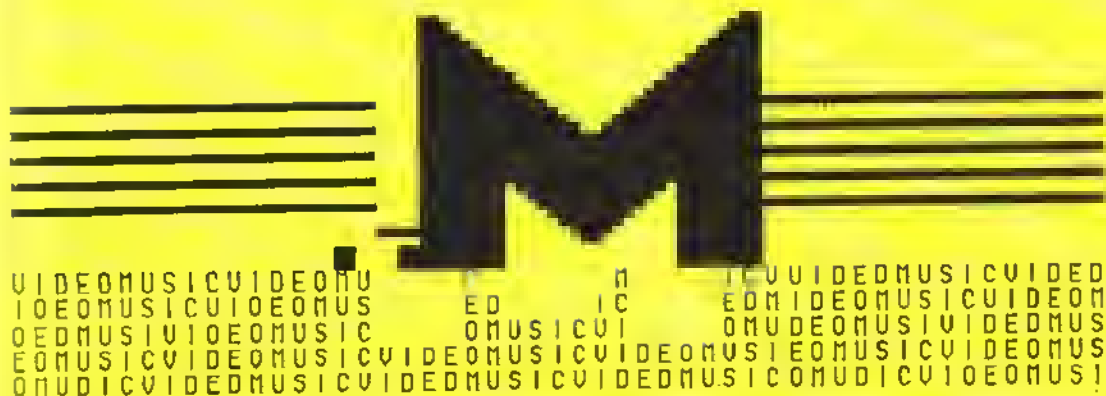
QB - Vinny Testaverde
 HB - James Wilder
 HB - Larrs Iale
 FB - Jeff Smith
 WR - Bruce Hill
 WR - Mark Carrier
 ILB - Ervin Randle
 ILB - Jeff Davis
 OLB - Chris Washington
 OLB - Jackie Walker
 CB - Ricky Reynolds
 CB - Rod Jones
 S - Bobby Kemp
 S - Ray Isom
 P - Frank Gateis
 K - Donald Igwebuike

DETROIT LIONS

QB - Chuck Long
 HB - Garry James
 HB - Gary Ellerson
 FB - James Jones
 WR - Karl Bland
 WR - Pete Mandley
 ILB - Dennis Gibson
 ILB - Chris Spielman
 OLB - Michael Color
 OLB - Jimmy Williams
 CB - Bennie Blades
 CB - Bruce McNorton
 S - Raphael Cherry
 S - James Griffin
 P - Jim Arnold
 K - Eddie Murray

GREEN BAY PACKERS

QB - Don Majkowski
 HB - Brent Fullwood
 HB - Keith Woodside
 FB - Kenneth Davis
 WR - Sterling Sharpe
 WR - Phillip Epps
 ILB - Brian Noble
 ILB - Johnny Holland
 OLB - Tim Harris
 OLB - John Anderson
 CB - Dave Brown
 CB - Mark Lee
 S - Mark Murphy
 S - Ken Stills
 P - Don Bracken
 K - Max Zendejas



Avremmo voluto iniziare quest'articolo con "Chi avrebbe mai detto! una perfetta organizzazione televisiva in mezzo alla campagna toscana. Colline coperte di ulivi e un piccolo monte a cui si arriva dalla provinciale" e poi bella foto del Ciocco e della redazione.

Invece per parlare di questa nuova iniziativa di VideoMusic ci siamo attaccati alla tastiera del computer senza lasciare la redazione e ci siamo collegati via modem con il VideoTel.

Pagina 440 "I", quotidiano telematico", ecco l'indice: "Prova a vederti se possiamo andare a qualche concerto stesera. Programmi TV... Posta Elettronica... Concerti, ascolo, Il numero 3! Niente sono tutti per la settimana prossima, torna all'indice!" Dopo due ore eravamo ancora lì a cercare messaggi, leggere risposte, sfogliare pagine su pagine. E ricordarsi i numeri è peggio che sfogliare il New York Times della domenica! L'iniziativa nasce all'inizio dell'anno scorso, quando Videomusic prese uno spazio sul Videotel, il servizio telematico della Sip, e iniziò un servizio di posta elettronica basato essenzialmente su messaggi personali e mercatino dell'usato.

Poi, nel mese di ottobre, in collaborazione con Olivetti, VideoMusic presentò "I", il quotidiano telematico: 80 pagine elettroniche, 11 rubriche fisse, 41.600 caratteri sul video (avendo ogni pagina la dimensione fissa di 13 righe per 40 battute).

"I" è suddiviso in varie rubriche, ognuna dedicata ad un argomento: dall'economia allo sport, dagli spettacoli alla salute, dall'ambiente agli spettacoli, dalla moda alla tecnologia. La redazione interna del quotidiano si concentra esclusivamente sulla parte musicale. Sfruttando le conoscenze acquisite con il lavoro televisivo e in collegamento con varie banche dati americane e inglesi (tra queste Master Mail e Easy Street) curano la rubrica Sounds che è forse una delle più seguite del quotidiano telematico. Le altre rubriche invece sono a cura di varia testate specializzate che si incaricano di fornire giornalmente o settimanalmente le notizie che occupano le rubriche quali: High Speed (rubrica sportiva a cura del Corriere dello Sport), Diario Ambiente e Diano Salute (ecologica a cura di Greenpeace e Riza Psicomatica) Economico (a cura di Italia Oggi).

La realizzazione del quotidiano è stata possibile grazie a un software di gestione che organizza e archivia le informazioni, crea la griglia grafica delle varie pagine o si incarica di inserire i testi che arrivano via modem dai vari collaboratori nella griglia di Impaginazione predefinite. E parlando di software arriviamo alla caratteristica principale del quotidiano telematico: l'interattività.

Infalli che senso avrebbe dare solo notizie che gli utenti leggono come se leggessero un giornale, anche se invece della carta c'è il vetro del monitor? Ecco quindi le rubriche interattive, che fanno di "I" una fonte di informazione particolare, diversa dalle altre.

Attualmente la parte interattiva consta di due sezioni. La prima è quella della corrispondenza dei lettori: quesiti, problemi, domande trovano risposta tra le "pagine" elettroniche. Non c'era bisogno di un quotidiano informatico per fare questo, direte voi, ma provate a pensarci: quanto tempo passa generalmente da quando spedite una lettera ad un giornale a quando viene pubblicata?

L'altra sezione è "Una domanda a...". Attraverso questa rubrica gli utenti possono inviare una domanda a personaggi del mondo musicale e dello spettacolo o, dopo qualche tempo, trovare la risposta.

Per quest'anno i progetti interattivi sono però più ambiziosi e si rivolgono al gioco elettronico. Il problema era quello di trovare un modo per coinvolgere sia gli utenti del Videotel

che quelli della televisione" dice Luigi Veronesi uno dei redattori di VideoMusic, "e così siamo preparando una specie di caccia all' tesoro telematica in cui gli utenti Videotel gareggiano contro quelli televisivi. I primi prepareranno dei percorsi, daranno, diciamo, l'ambientazione, lo scenario in cui si svolge la caccia al tesoro. Questo scenario verrà illustrato graficamente al computer e mandato in onda in un'apposito programma televisivo. A questo punto entrano in azione i telespettatori che dovranno cercare di risolvere la caccia al tesoro proposta dai loro colleghi telematici. Se riusciranno a risolverla la TV batterà il Videotel se invece non riusciranno ad arrivare in fondo sarà il Videotel che batterà la TV". Ma questa è solo una delle idee e ci stanno lavorando gli ideatori del quotidiano telematico, le altre sono nel cassetto e dovremo aspettare ancora un po' prima di poterle parlare.

K però si è sintonizzato con loro, qualche nostro messaggio giace tra i pixel e chissà che qualcuno di voi non pesca a trovarlo, o forse a mandare, a sua volta, qualche messaggio a noi!

Benedetta Torran

VIDEOMUSIC 440120

Posta elettronica

U I D E O M U S I C M

0 - i n d e x

1		VIDEO FRIENDS
2		VIDEO MARKET

VIDEOMUSIC 440120

indice

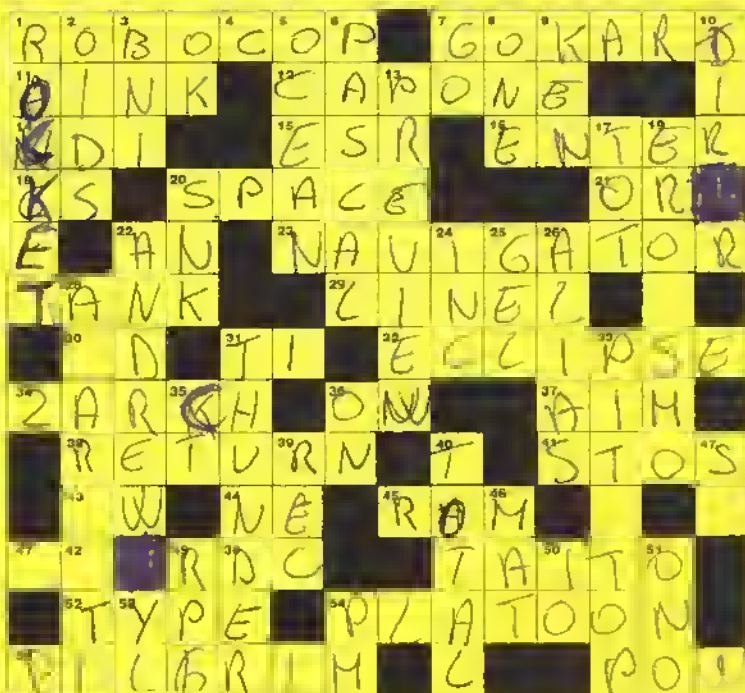
U I D E O M U S I C M

1		PROGRAMMI TV
2	POSTA ELETTRONICA
3	CONCERTI
4	TOP TWENTY
5	TU INTERATTIVO
6	QUOTIDIANO TELEMATICO

ORIZZONTALI

- 1. La fantapolizia secondo la Ocean.
- 7. 4 ruoli in *Kating Grand Prix*.
- 11. Il gioco più *suino* di tutti i tempi.
- 12. Gioco di gangster della Actionware.
- 14. Compact Disc Interattivo
- 15. Pensare senza i dispani.
- 16. Tasto che ha pressoché le stesse funzioni di RETURN
- 19. Iniziali di una conduttrice di Discoring
- 20. Precede *Harner* in un gioco dell'Elite
- 21. L'ora dei poeti
- 22. Arcona
- 23. Nome di un joystick della Konix
- 27. Precede *Attack* nella guerra da tavolo della CDS.
- 29. Software house svizzera.
- 30. Touchdown!
- 31. Texas Instrument
- 32. L'ultimo gioco realizzato col sistema Freescape.
- 34. Conosciuto anche come *Virus*..
- 36. Iniziali di una conversione coin op di successo.
- 37. La mia inglese.
- 38. Lo fa lo *Jedi* e lo preme il programmatore che va a capo
- 41. Creatore di videogame per ST.
- 43. Iniziali di uno sparalutto verticale dell'Elite.
- 44. New Entry
- 45. Memoria di sola lettura.
- 47. Iniziali di un recente gioco 3D della Incentive per PC.
- 48. Rotta Del Caraibi.
- 49. Coin op house del mitico *Bubble Bobble*.
- 52. R. ____ Conversione dell'Electric Dreams.
- 54. Tie-in di guerra della Ocean
- 55. L'*avventurero* di Kappa.
- 56. Clone di *Operation Wolf*.

CRUCIKAPPA



VERTICALI

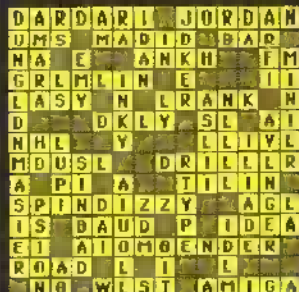
- 1. Precede *Ranger* nel gioco giudicato il più ambizioso mai programmato
- 2. Il miglior gioco d'azione della Mirrosoft.
- 3. Banca Nazionale Italiana.
- 4. Risposta alternativa a yes
- 5. Celebre software house di Manchester.
- 6. Un linguaggio di programmazione.
- 7. Software house che converte su home computer i coin op Capcom
- 8. *One on* uno dei primi giochi sportivi su home computer
- 9. L'inizio di *Kentilla*.
- 10. Trasporti Internazionali Rapidi.
- 13. Anleprima, piossimamente
- 17. Indica un totale.
- 18. "Malattia" dei vari *Superman, Batman, Hulk* ...
- 20. Coin op house nipponica.
- 22. Il nome di Braybrook
- 24. Abbreviazione commerciale americana corrispondente a SPA in Italia.
- 25. E.....quasi sempre in testa!
- 26. Sia tra il nome d'arte e quello di battesimo..
- 28. "Nemici" degli Amighisti.
- 31. Precede *Blade* nella conversione coin-op natalizia della US Gold.
- 33. Simulazione automobilistica un po' vecchiotta con tanto di sosta ai box.
- 35. L'allenatore della nazionale.

- 36. Il contrario di otti.
- 39. Tasto per registrazione su cassetta (abbr.)
- 40. Precede *Eclipse* in un gioco della Incentive.
- 42. Recente conversione da coin op della GO (iniz.)
- 46. Il mouse ____ è il tappetino su cui fare scorrere il mouse.
- 48. Role Playing Games.
- 50. Spara e fuggi a scorcimento orizzontale della Firebird.
- 51. Organizzazione Nazionale Orneopalca
- 53. Gli estremi dell'urlo inglese.
- 54. Post Mendian.

Il cruciverba questo mese è stato realizzato da un lettore: Tony, alias Antonio Visca di Alessandria. Ci ha messo 10 giorni per farlo, c'è qualcuno che pensa di impiegarci meno tempo?

Comunque non importa, potete anche metterci un mese perché Tony ha capito lo spirito di queste pagine colorate: uno spazio a vostra disposizione sia perché contiene informazioni utili al videogiocatore, sia perché sono pronte ad accogliere i vostri contributi creativi. E Tony è in buona posizione per aggiudicarsi il premio mensile alla lettera migliore.....

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE





presents

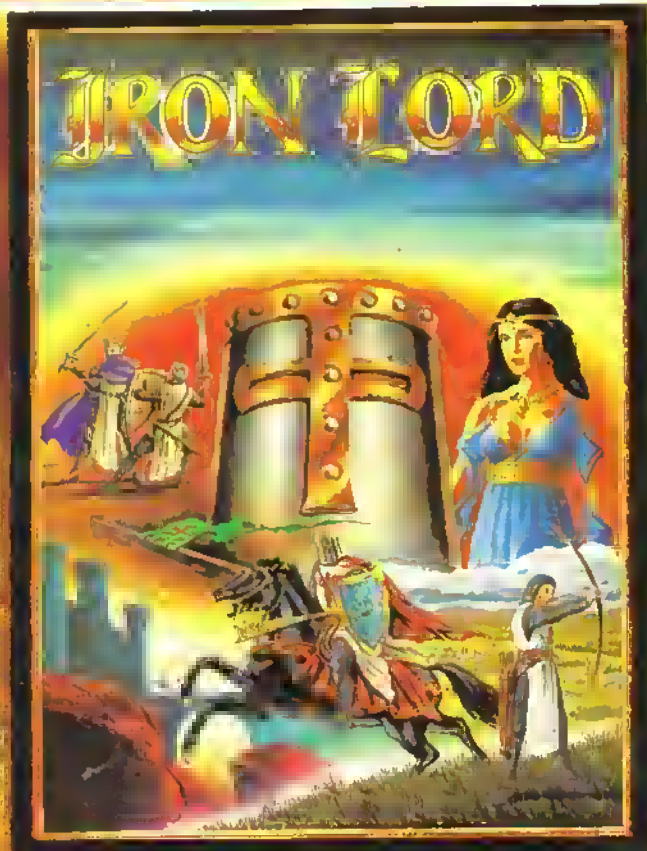
"The Crusader Of Justice."

For the past 5 years you have been away fighting in the Holy Land. When you finally return home, your father, The King, has been deposed by your brutal uncle, and terror and oppression now rule this once serene Kingdom.

You must recover the throne.

However, deceit and treachery are everywhere and you must prove your birthright through guile and trials of combat in archery, arm-wrestling and sword-play...

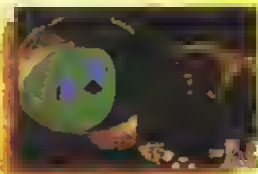
This is a magnificent adventure set in a medieval world, where your strategy is as important as your strength.



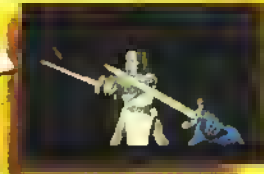
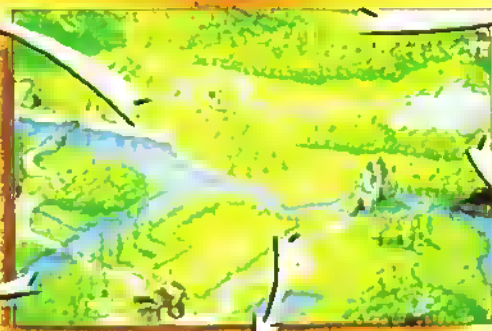
Screenshot on ST



Screenshot on C 64



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on Amiga

Available on Amiga, ST, PC, Amstrad, C 64 and Spectrum

Distributed In UK by ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, TEL: SLOUGH (0753) 46465, DEALERS PLEASE CALL (0753) 40906.

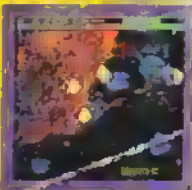


DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO

Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

FULL WARNING STATUS: CONDITION RED

BLASTEROIDS



AMIGA SCREEN PHOTO



IMAGE
SOFTWARE

THRUSTER • LAUNCH!
WARRIOR • LAUNCH!
SPEEDER • LAUNCH!

**DIRETTAMENTE DAL FAMOSO
GIOCO DA BAR, BLASTEROIDS.**

Azione per uno o due giocatori, questa sarà
la conversione da Coin-op per il 1989.

ATTENTO - MUKOR TI ASPETTA!!

Presto per C64, SPECTRUM, MSX
Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000
AMIGA L. 49.000
ST L. 39.000

©1987 GEN. ALL RIGHTS RESERVED BY MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED
11 HO 66-73 SHIDE LANE LONDON W14 9AB TEL 01-377 4645

LEF-94A